PRESENTACIÓN

Año 11 de la Era Gates. La nueva criatura de Microsoft está a punto de ver la luz. Por fin podremos experimentar la convergencia de dos líneas de sistemas operativos (9x y NT) que han vivido caminos paralelos. Se espera un lanzamiento a bombo y platillo, a la altura del de Windows 95 que contó con la sonada participación de los Rolling Stone, si bien los sucesos luctuosos del 11 de septiembre pueden amortiguar su resonancia. La palabra eXPeriencia no se nos caerá de la boca en los próximos meses. Esperemos que la experiencia sea realmente con mayúsculas, y no la que por desgracia hemos sufrido alguna vez por culpa de la inestabilidad que ha prodigado Windows. De momento, tenemos una interfaz con mucho colorido y la ilusión de estrenar una herramienta. Larga vida a XP.



Rufino Contreras
Director de computer!dea

En este número os ofrecemos las principales claves para conocer y poder entender la plataforma que tomará el relevo a los ya caducos Windows Millennium y 2000.

SUMARIO

EN ESTE NÚMERO

Windows



Podrás ver desde dentro las ventajas que incorpora la nueva versión del sistema operativo de Microsoft, que por fin convierte en «adulto» el mercado doméstico.



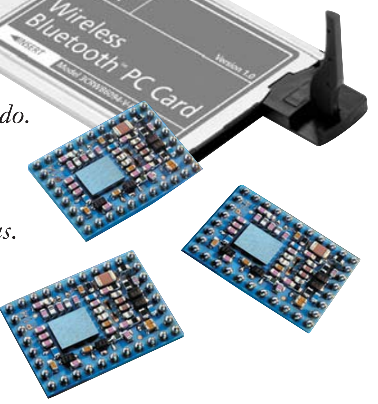


Dispositivos de juego

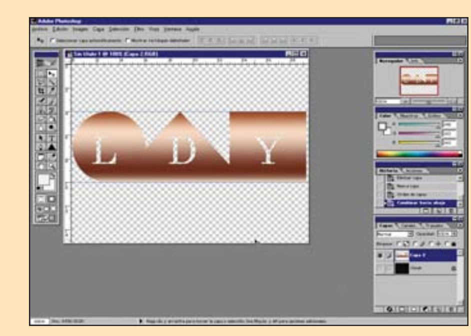


La emoción no está en los juegos, sino en los mandos. Volantes, joysticks y pads son analizados en esta comparativa en la que están representadas las principales marcas del sector.

Bluetooth



Esta novedosa tecnología cada vez se encuentra más integrada en los dispositivos que surgen en el mercado. Aún falta cierto tiempo para que su implementación sea generalizada, pero ya podemos empezar a aprovechar sus ventajas.



Publicidad en Terra

Tengo una cuenta de correo en el portal de Terra y desde hace unos días tardo más de 15 minutos en poder acceder a ella. Esto ocurre porque Terra hace una publicidad de tal manera que cuando accedes a la página del correo sale un *banner* que tapa la casilla de «enviar» y en vez de entrar al correo te redirecciona a la propaganda que ellos quieren. Les he mandado varios mensajes de correo protestando pero lo siguen haciendo. Antes era un muñequito que perseguía al cursor aunque lo podías evitar, pero con este sistema te tragas la publicidad por narices. Les escribo esto para ver si lo pueden comentar en su revista, ya que tengo algunos amigos a los que les sucede lo mismo y también están muy enfadados.

● *César*



Es un problema extendido el caso de que algunas empresas, en su afán por atraer la atención del internauta, terminan incluyendo banners y otros elementos dinámicos que embellecen la página pero que terminan siendo un estorbo porque ralentizan la navegación.

Cuéntanos tu caso

Esperando la devolución



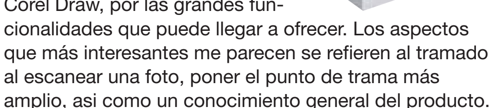
A finales de abril, atraído por una oferta de Hewlett Packard en la que comprando tres productos te devolvian 30.000 pesetas, me compré ordenador, impresora y escáner. Pues bien, resulta que todavía estoy esperando por esa devolución que debería haberse efectuado antes del 30 de Junio. Por otra parte el escáner no funcionaba, quedaron en cambiármelo y tardaron casi un mes. Llega el nuevo y tampoco funciona... Que ha sido cosa del programa o qué se yo. Envían otro, no llega, reclamo: que un fallo de su base de datos, que lo envian de nuevo. Me fui de vacaciones, y el 29 de agosto, al regresar encuentro por fin el CD del escáner. De las 30.000 pesetas que me deben desde el 30 de junio todavía no sé nada.

● *Julio Fernández-Couto*

Envía tus sugerencias

Queremos que participéis activamente en esta sección con el fin de mejorar entre todos la revista y adecuarla a vuestros gustos y necesidades. Estamos esperando vuestras sugerencias, críticas constructivas y temas que deseáis que tratemos en profundidad. Si os ocurre algún problema con un servicio técnico o, por el contrario, tenéis alguna experiencia gratificante con alguna empresa informática, no dudéis en escribirnos. Enviarnos vuestras cartas mediante correo ordinario a:
Computer Idea
San Sotero, 8, 4ª planta
28037 Madrid
O bien podéis hacerlo mediante e-mail a
cartas.computeridea@bpe.es
También podéis contactar con nosotros a través de la web
www.computeridea.net

Sobre Corel Draw



En uno de los últimos números de la revista, habéis abordado el tema de los tipos de formatos para imágenes y los posibles programas a utilizar. Después de leer el citado artículo me gustaría saber un poco más sobre el conocido programa de diseño Corel Draw, por las grandes funcionalidades que puede llegar a ofrecer. Los aspectos que más interesantes me parecen se refieren al tramado al escanear una foto, poner el punto de trama más amplio, asi como un conocimiento general del producto.

● *Carlos Manuel López*

Disculpas a los lectores

Por problemas técnicos, durante los primeros días de agosto el servicio de introducción de códigos de los cupones de la revista no funcionó correctamente, impidiendo en algunos casos el registro de los mismos. Desde aquí queremos pediros disculpas a todos por las molestias causadas. Este hecho no supone ninguna desventaja para aquellos que han participado a través de Internet ya que el plazo de admisión de cupones dura más de un mes.

Dirección: La web del lector

En este espacio publicaremos las webs diseñadas por los lectores con unos comentarios sobre la información y servicios que ofrecen. Si deseas ver publicada tu web, envíanos una referencia de la misma al *e-mail:* *cartas.computeridea@bpe.es*
Asunto: La web del lector.

Amor por la fotografía

www.lanzadera.com/frannieto

Fran Nieto es un amante de la fotografía como lo demuestra su página web dedicada de lleno a mostrar y explicar sus fotos de mariposas, arañas y otros bichos. También incluye un pequeño curso de fotografía y enlaces a interesantes páginas web.



El rock de Nicasso

http://usuarios.tripod.es/nicasso



Desde Zaragoza, Jorge nos envía la referencia de su página web dedicada a un grupo de música pop-rock maño que acaba de empezar su andadura musical. La web de incluye fotos, letras, firmas, foro y hasta un trozo de una canción en mp3 (con permiso de los autores) para que los visitantes se la puedan bajar.

Una web que pinta bien

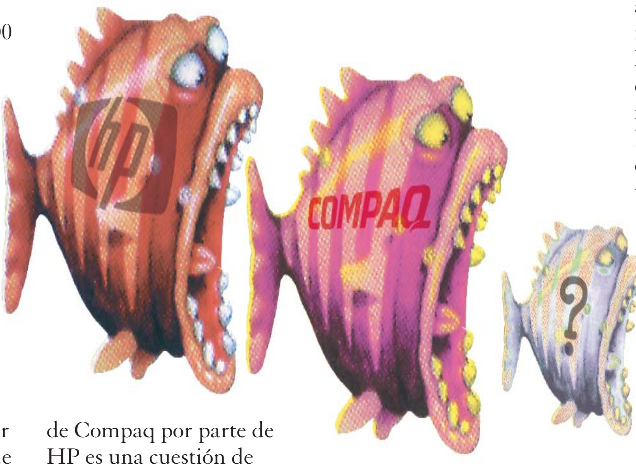
www.terra.es/personal5/galeria.arte/

Francisco José García Carvajal es un pintor con mucho arte, afirmación que se puede constatar en su página personal donde hallaremos cuadros, grabados y dibujos de diversa temática. En la sección Currículum se puede ver los certámenes en los que ha concurrido.



La nueva HP a la sombra de IBM

Con un valor de 87.000 millones de dólares, 145.000 empleados, 3.900 millones de dólares de beneficio anual operacional y 160 países son las cifras más significativas de la próxima fusión de HP y Compaq, que quedará justo por debajo de IBM que alcanza la cifra de 90.000 millones de dólares. Para que todo esto ocurra, siempre que las autoridades reguladoras americanas den su consentimiento, habrá que esperar hasta mediados de 2002 que será cuando se inicie realmente la fusión. Consultoras como Forrester Research opinan que la compra de Compaq por parte de HP es una cuestión de supervivencia, debido a la globalización de los mercados y para intentar reducir sus pérdidas.



Este hecho puede acelerar el proceso de concentración entre diversas compañías del sector que también atraviesan un momento de incertidumbre y debilitar la situación de empresas con menor envergadura incapaces de competir con los nuevos gigantes en precios y recursos. Por su parte, el usuario puede verse beneficiado por unos productos más económicos pero a cambio, la oferta de modelos quedará reducida.
De todos modos, lo que prevalece siempre es la marca, el cliente final va a pagar por la etiqueta que lleve el producto, se fabrique en Taiwan o en Irlanda, aunque los componentes que incluyan sean de otra compañía.

La Justicia contra Microsoft

Después de estar cuatro años en los tribunales debido a una demanda por parte de Netscape presuntamente por acciones monopolísticas, la justicia estadounidense ha anulado la sentencia de dividir en dos la compañía de Bill Gates. Pese a ello, Microsoft todavía tiene que negociar con la Justicia para terminar de cerrar el caso. El problema ahora es que el mismo tribunal que ha anulado la sentencia de la división, mantiene todavía que la compañía sí incurrió en monopolio, por lo que Gates posiblemente deberá pagar una futura multa. Aun así, Microsoft no pondrá fin a sus relaciones con los tribunales, ahora tendrá que luchar contra la Comisión Europea. Ésta ha anunciado que va a ampliar los cargos del proceso antimonopolio incluyendo un posible abuso en el mercado de sistemas operativos de gama baja y la ilegalidad de integrar en él su reproductor Media Player.

Bilisim´01, la informática euroasiática

Entre los días 4 y 9 de septiembre, Computer Idea acudió a la feria turca de informática Bilisim con diez años de historia (los dos últimos bajo los auspicios de CeBIT). Dadas la peculiaridades del evento, nos pareció interesante ser testigos y conocer de primera mano la situación tecnológica de aquel país. Una vez en la capital económica de Turquía, que no política, nos acercamos hasta Tüyap, el recinto ferial donde tuvo lugar la muestra. Después de registrar nuestro ojo en la entrada para poder acceder a la sala de prensa (una muestra del desarrollo biométrico), nos dispusimos a dar una vuelta por los 7 pabellones, que ocupaban 25 mil metros cuadrados, donde se encontraban las empresas distribuidas por sectores, es decir, había una sala dedicada a Internet, otro a la oficina, dos a tecnologías de la comunicación y los tres restantes a las tecnologías de la información, software y telefonía móvil. Hubiéramos querido que nos hubiesen facilitado información, al menos en inglés, que se supone es el idioma de los negocios y más de la informática, pero desgraciadamente todo estaba en turco, claro, que hay que entender que la mayoría de las empresas eran locales, aunque 15 países estuvieron presentes, pero era una feria para el mercado euroasiático. Tampoco había muchas novedades para nosotros y más con SIMO TCI a la vuelta de la esquina. Lo que no entendemos es que si lo que pretenden es abrir el mercado tanto para que otros países distribuyan sus productos allí como exportar sus productos al resto del mundo no hablen inglés. Lo más interesante de toda la semana fue ver cómo los países del este que parece que están más atrasados a nosotros en lo que a nuevas tecnologías se refiere, están casi a la misma altura, y ver como aunque las mujeres vayan tapadas, que parece un retraso en la sociedad occidental, se interesen por las tecnologías del futuro.
www.bilisim01.com



▲ *La feria turca tuvo una buena acogida por tarte del público.*

El látigo

El sector informático se parece cada vez más a un *thriller*. Y es que las cosas están que dan miedo. Quién haya leído la novela *Diez Negritos* de Agatha Christie entenderá perfectamente a lo que me refiero. En los últimos años han caído fabricantes de ordenadores como churros. Tandon, Amiga, Digital, Goupil, Amstrad, Commodore, Olivetti, Ei System... son algunos de los caídos en combate, bien absorbidos por rivales más poderosos bien afixiados por este cruel mercado, donde los márgenes tan estrechos llevan por la calle de la amargura sus cuentas de resultados. Ahora le ha tocado el turno a Compaq que ha sido fusionada por Hewlett-Packard. El ordenador ya no es lo que era, los mercados se saturan y los usuarios tardan más tiempo en renovar sus máquinas. Se han conseguido niveles de prestaciones muy satisfactorias y la tecnología termina por entrar en quiebra, como empieza a pasarle a la telefonía móvil. Es lo que los entendidos llaman con voz engolada «mercados maduros», justificando fusiones abusivas y concentración de poder. A lo mejor el equipo que me compre dentro de dos años será de la marca IBM-Dell-Gateway. Esto no se le hubiera ocurrido nunca a Agatha Christie, y no por falta de imaginación.

Chufi

Audigy, la nueva plataforma de sonido digital

El nuevo chip de Creative promete ser una revolución en cuanto a los niveles de potencia y nitidez de sonido. La fidelidad de reproducción y la conectividad son otros aspectos reseñables.

Menorca fue el emplazamiento elegido por Creative para mostrar a la prensa especializada sus nuevos productos con Audigy como presentación estrella. Desde que en 1989 lanzara la primera SoundBlaster, esta empresa ha ido marcando la tendencia tecnológica en el segmento de las tarjetas de sonido. Su última propuesta SB Live! Platinum 6.1 ya mostraba ventajas en la reproducción de juegos con sonido y en la reproducción Dolby Digital. Con Audigy, se da un nuevo giro de tuerca y como explicó Josep Oliver, portavoz de la filial española, «*Hemos conseguido superar nuestro propio límite de calidad alcanzando unos niveles de realismo en los juegos y brillantes efectos de música*». Según Oliver, Audigy obtiene 4 veces la potencia de una tarjeta Live! y se consiguen entornos acústicos de alta definición gracias a la tecnología EAX Advanced HD. Esta tecnología permite diferenciar los sonidos de diversos entornos de videojuegos, controlar la posición del sonido en cualquier espacio, ejecutar la transición de un sonido a otro y filtrar cualquier ruido. Por lo que se refiere a la reproducción musical, el nuevo «chip» es capaz de distinguir los detalles más sutiles gracias a los 24 bits y 96 KHz con un tasa de señal de ruido (*Signal Sound Rate*) de 100 decibelios. EAX Advanced HD permite escuchar más matices merced a las funciones de *Clean-Up*, efectos de sonido envolvente, velocidad de reproducción variable y sistema de recreación DREAM. La conectividad es otro apartado interesante con la inclusión del sistema SB1394 compatible con «Cable de fuego» (FireWire) que permite una velocidad de transferencia de hasta 400 Mbps, conexión en caliente y formar parte de una red de hasta 63 dispositivos.

www.creative.com



▲ *Audigy promete una experiencia de sonido sin precedentes.*

Nuevos altavoces 5.1

Los responsables de Creative piensan que es el momento propicio para que los usuarios salten de los dos altavoces a un sistema 5.1 (cinco satélites y subwoofer) para poder disfrutar de ocio digital. El sonido multicanal se empieza a establecer como estándar en todas las facetas del ocio. Según comentó Oliver, el mercado potencial es impresionante, si tenemos en cuenta que el 95 por ciento de los consumidores utilizan todavía sistemas 2.0, es decir, con dos altavoces.



MegaWorks 510FD

MegaWorks 510D es el representante de la gama alta de esta tendencia aportando el techo actual de calidad de 24 bits y los 96 KHz. Se conecta a Audigy con un solo cable con lo que se obtienen 6 canales totalmente digitales. El amplificador de 450 vatios «reales» distribuye la potencia entre cada uno de los componentes en función de la complejidad del sonido. Su precio aproximado es de 89.900 pesetas (540,31 euros).

Inspire 5.1 5700 y 5300

Con un precio de 72.900 pesetas (438,14 euros) el modelo 5700 constituye nueva solución de cine en casa y ocio digital con conectividad tanto para videoconsolas, ordenador personal, música digital, MP3 y DVD. Compatibles con Live! 5.1 y Audigy muestra una potencia de 80 vatios RMS y una frecuencia de respuesta de 20 Hz a 20 KHz. En la gama baja, encontramos el Creative Inspire 5.1 5300 con potencia de 48 vatios RMS y a un precio aproximado de 26.900 pesetas (161,67 euros).

Cámaras digitales

Las novedades de Creatives salpicaron también al área de la videoconferencia doméstica, con la PC-CAM 300 que cumple doble función de cámara y de *web cam*. Incorpora una memoria de 8 Mbytes de memoria no volátil, flash estroboscópico inteligente, pantalla LCD, sensor CCD con lente de cristal y micrófono integrado. La cámara obtiene 128 imágenes en VGA, 75 segundos en vídeo a 10 *frames* por segundo y 30 minutos de audio. Su precio es de 34.900 pesetas (209,75 euros). El segundo anuncio se refiere a la Webcam V que mantiene el precio (12.900 pesetas) de su antecesora (WebCam Plus). Creative está trabajando en un nuevo proyecto de cámara dual, todavía sin bautizar, con lente de 1,3 *Megapixels*, 8 Mbytes de memoria interna y salida directa a TV. Finalmente, Creative presentó su reproductor DVD-3500 para DVD Vídeo y Audio CD y las nuevos modelos de Jukebox con más memoria y prestaciones.



▲ *Creative PC-CAM 300.*

Procesador Pentium 4 a 2 GHz de Intel

La capacidad de los ordenadores personales se verá ampliada a partir de ahora con el anuncio hecho por Intel Corporation del nuevo procesador Intel Pentium 4 a 2 GHz.
Los usuarios de ámbito doméstico podrán procesar vídeo y audio digital, visualizar gráficos 3D, crear y compartir medios digitales y sacar el máximo provecho a las tecnologías de la Red. Asimismo, los usuarios profesionales podrán obtener mayores niveles de colaboración de cara al futuro, así como incrementar en más de un 50% su productividad en comparación a un procesador Pentium III a 1 GHz.
Entre las características de este procesador podemos destacar la capacidad que posee de compartir medios digitales y la inclusión del chipset 850 de altas prestaciones con una memoria RDRAM.
Por otro lado, Compaq anunció que sus ordenadores personales Presario 700T incorporarán el procesador Pentium 4 a 2 GHz. De este modo, algunas de las posibilidades de las que hasta el momento se servían sus usuarios tales como las aplicaciones con gráficos en 3D o edición de vídeo digital se verán reforzadas.
Dell también ha incorporado este procesador a su PC de sobremesa Dell Dimension 8100.
www.intel.es

Cámaras digitales fáciles de utilizar

Kodak acaba de ampliar su gama de cámaras digitales EasyShare con tres modelos, DX3900 Zoom, DX3700 y DX3215 Zoom, que continúan con la filosofía de realizar numerosas operaciones con solo apretar un botón. Las nuevas cámaras incorporan Kodak Picture Software, que da la posibilidad de realizar impresiones de calidad en papel Inkjet sin tener que alterar el tamaño de la imagen, evitando de este modo desperdiciar papel o descifrar complejos procesos de impresión.
Por último y con el fin de ofrecer a los consumidores más opciones para realizar impresiones fotográficas de calidad en el hogar, también ha presentado tres nuevos papeles Kodak Inkjet y una versión mejorada de Picture Software.
www.kodak.es

Nueva gama de PCs y portátiles

Packard Bell ha presentado una nueva gama de ordenadores de sobremesa y portátiles con los que dar cabida a una amplia variedad de servicios por parte de sus usuarios. Ixtreme es el primero de los modelos de ordenadores personales. Disponible con los procesadores Intel Pentium 4 o AMD Athlon, se presenta como la opción perfecta para producir nuestras propias películas de vídeo digital. Con una pantalla LCD de 15 pulgadas, cuenta con una solución integrada digital y de vídeo, una tarjeta sintonizadora con DVD-R y conectores SPDIF con sonido Dolby Digital para disfrutar de las imágenes y sonidos más emocionantes. Se puede adquirir a partir de 399.900 pesetas (2.403,61 euros).
Con el segundo de los modelos, Imedia, los usuarios disfrutarán del ocio en sus hogares gracias a las diversas actividades que podrán realizar: juegos, aprendizaje, cine en casa., etc. El modelo de DVD que incorpora así como la salida SPDIF completan su amplia gama de prestaciones. Su precio es de 179.000 pesetas en adelante (1078,31 euros).
Por otra parte, Easy Note es un portátil que, con un diseño estilizado, permite disfrutar de Internet, películas en DVD y música. Se pueden adquirir a partir de 439.000 pesetas (2644,58 euros).
Easy One Silver es un portátil con pantalla TFT de 14 pulgadas, 128 Mbytes de memoria, unidad DVD y acceso directo a la Red. Disponible a partir de 279.00 pesetas (1680,72 euros).
www.packardbell.com

Impresoras y dispositivos multifunción

Lexmark acaba de completar su gama de soluciones para la impresión y gestión de documentos en la empresa con la presentación de cuatro impresoras láser monocromo y dispositivos multifunción.
Los modelos T520 y T522 quedan incluidos en la serie T de impresoras láser monocromo, mientras que la serie X, referida a los dispositivos multifunción, se ve reforzada con los modelos X522 MFP y X520 MFP.
La velocidad de impresión, 20 y 25 ppm (páginas por minuto) respectivamente, es una de las principales características de T520 y T522, que junto a una resolución de 1200x1200 ppp (puntos por pulgada) nos permitirá obtener textos y gráficos de gran nitidez.
Por otro lado, las principales diferencias entre ambos modelos se centran en su bandeja de entrada, 250 para el primero de los modelos y 500 para el segundo, y en su capacidad memoria, 8 Mbytes (ampliable a 16) para T520 y 16 Mbytes (ampliable a 32) para T522.
En cuanto a los equipos multifunción X520 y X522, basados en la serie T de impresoras, presentan capacidades de impresión, copia, fax y escáner en su configuración. La primera de las soluciones, con una memoria de 40 Mbytes, tiene una resolución de 600x600 *pixels* y una velocidad de impresión de 20 ppm. El segundo de los componentes, caracterizado porque incorpora su propio disco duro, cuenta con una resolución de 300x600 ppp y una impresión de 25 ppm.
Junto a estos productos, la firma también ha presentado la impresora láser Lexmark E210 destinada tanto al ámbito doméstico como a la nueva empresa. Con puertos paralelo y USB, cuenta con una velocidad máxima de impresión de 12 ppm, una bandeja de entrada de 150 hojas y 100 de salida. Preparada para la impresión de posters, preformularios, etc., es compatible con los entornos operativos de Windows y Linux. Compacta y ligera a la hora de trasladarla, su precio es de 44.900 pesetas (270, 48 euros).
www.lexmark.es

OmniPage Pro 11

Scanfort ha presentado OmniPage Pro 11, un programa de reconocimiento óptico de caracteres con el que sus usuarios podrán convertir cualquier tipo de documento impreso en los formatos de las aplicaciones más comunes.
La posibilidad de convertir los archivos PDF, textos, tablas y gráficos a documentos modificables es sin duda la apuesta más fuerte de la firma. A partir de ahora, podremos abrir este tipo de documentos desde cualquier tipo de aplicación, tratarlos y modificarlos para luego reconvertirlos a su formato original y conservar su diseño original.
Con una precisión mejorada de hasta un 40% y con la capacidad de reconocimiento de 114 idiomas, OmniPage cuenta con un «módulo quitamanchas» que nos proporcionará unos buenos resultados en aquellos textos e imágenes de peor calidad. Asimismo, podremos crear archivos PDF y aplicar la función «IntellTrain» con la que rectificar de manera automática los errores que tendemos a repetir con más frecuencia.



▲ *La nueva versión de OmniPage nos permite crear webs.*

Si en versiones anteriores podíamos convertir imágenes a color, ahora además de reconocer y reproducir los textos a color y los fondos de color de una página, crearemos nuestras propias webs gracias a las mejoras introducidas en el formato de documento HTML.
La automatización de todas las tareas señaladas gracias al botón AutoOCR, se completa con otras tantas funciones como la lectura en voz de múltiples lenguas y la integración con Office XP. El uso de OmniPage desde Word, Excel o FrontPage es ahora posible.
www.scansoft.com/spain

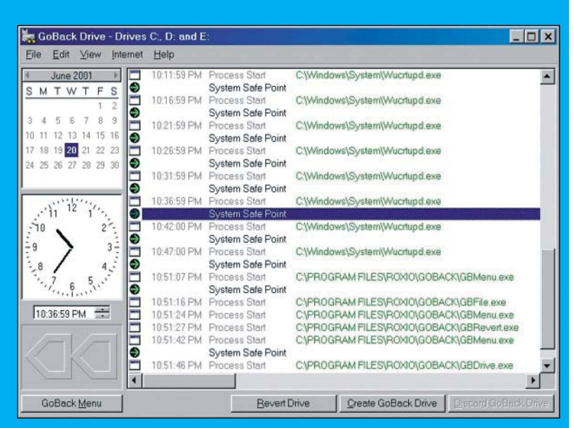
PCsync



Esta poderosa herramienta de Laplink.com mejora nuestra «relación» con los ficheros de nuestro equipo. Gracias a ella será posible transferir ficheros de un equipo a otro, manejar desde casa con total seguridad los archivos contenidos en el equipo de la oficina, sincronizar distintos equipos con objeto de tener en cuenta las versiones más actualizadas de los archivos, etc.
Es un producto muy completo, que ahonda más en una de las especialidades de la compañía: la relación entre los ordenadores.
www.laplink.com.

Sotware de recuperación de sistemas

GoBack 3 Deluxe es el nombre del nuevo software de recuperación inmediata de sistemas para PC que Roxio ha presentado y que supondrá un ahorro de costes en tiempo y soporte técnico para sus usuarios.
Dirigido tanto al entorno doméstico como profesional, GoBack es capaz de recuperar y proteger los datos perdidos o dañados de nuestro ordenador como consecuencia de un virus, una mala instalación del software o un error nuestro. De esta forma, nos evitaremos tener que volver a reinstalar aquellos sistemas operativos y aplicaciones de software que fallan por motivos desconocidos así como aquellos documentos de trabajo dañados o borrados por un virus.
Entre las funciones más destacadas de GoBack cabe citar su instalación en red, la reversión simplificada del disco duro, la protección a través de un «password» para controlar al administrador de nuestro sistema y la auto-reversión con la que librar posibles problemas en aquellos ordenadores de acceso compartido.
Asimismo, la versión de descarga que este software nos permitirá poner en práctica todas aquellas funciones que incorpora de un modo instantáneo. Su precio es de 13.500 pesetas (81,32 euros). Además, este nuevo software amplía el soporte de sistemas operativos para incluir Windows 2000/NT, asimismo ofrece opciones avanzadas de recuperación.
www.roxio.com/goback



▲ *Con GoBack 3 Deluxe podemos recuperar los datos perdidos por un virus.*

El volatín

PELIGROS

Querría escribir sobre otra cosa, pero no puedo quitarme de la cabeza la imagen del hundimiento de las Torres Gemelas. Aparte de los centenares de víctimas y de un paisaje de la ciencia ficción que ahora es real, nos queda la incógnita de lo que se nos viene encima. Si hay un mercado que en estos momentos es susceptible al hundimiento de las bolsas y a los vaivenes o, mejor, bandazos de la economía es el de la informática, azotada en los últimos meses por la especulación que rodea a todo lo web. Si empresas de comprobada solvencia y veteranía en el sector se dejaron llevar por el miedo repentino a que las inversiones en Internet fueran un fiasco y cerraron o redujeron su participación en la Red, ¿qué harán ahora que la situación política está tan crispada y, como consecuencia, la económica? Se huelen las restricciones, la economía de medios en previsión de futuras situaciones, la reducción de velocidad de un sector que tradicionalmente era trepidante. Al final, los peligros rodean a los consumidores; y no sólo los cascotes, sino el estancamiento del mercado, el conservadurismo de empresas con proyección y la escasez de ésta de empresas con muchas ideas y pocos posibles.

Rafael María Claudín Di Fidio

Gana premios en damelogratis

La Web tiene una nueva página, se trata de www.damelogratis.com donde se realizan sorteos diarios de productos de todo tipo, incluso puedes ganar un Smart cada viernes o dinero en metálico. Para ello no debes acumular puntos, como los programas de fidelización, ni conseguirás vales canjeables. El funcionamiento de esta web es bastante sencillo, existen socios comerciales que están dispuestos a regalar premios entre los usuarios que contesten a tres preguntas cerradas. De este modo, tanto empresas como usuarios se verán beneficiados. Por una parte los internautas compartirán sus experiencias y por otra los patrocinadores repartirán premios.

www.damelogratis.com

e-clip, videoclips para la red de redes

El portal www.doctormusic.com ha creado un nuevo servicio, se trata de la producción de *e-clips,* es decir, videoclips electrónicos realizados para Internet. Dadas las posibilidades que ofrece la Red, esta herramienta podrá promocionar a artistas dentro y fuera de nuestro país, gracias a la rapidez, menor coste, mayor difusión e interactividad. José Padilla, uno de los padres del *chill-out* en España, ya tiene un *e-clip* que cualquier internauta puede ver ya en el portal de la compañía. Además, este formato presenta otra novedad tecnológica: la imagen reproducida variará según la hora del día en que el usuario se conecte a la Red, este concepto se ha denominado *e-clip* biológico. Respecto a la interactividad que ofrece este nuevo formato de videoclips, habría que apuntar que el usuario tiene la posibilidad de reenviarlo y comprar discos y entradas del artista. Por otra parte, habría que añadir que el usuario de Doctormusic.com también se beneficiarán de otros servicios que ofrece el portal tales como noticias musicales, monográficos de artistaso tienda virtual entre otros.



▲ ***La imagen puede variar dependiendo de la hora del día en que el usuario vea el vídeo.***

www.doctormusic.com

Tarjetas de crédito para el e-commerce

Yahoo! España y el BBVA han lanzado de forma conjunta una familia de tarjetas VISA que permitirán a los usuarios beneficiarse en sus compras tanto dentro como fuera de la Red. Esta familia de tarjetas está compuesta por una tarjeta de crédito, Visa Clásica, Visa Electrón Yahoo! y prepago Yahoo! y se pueden adquirir en cualquier oficina de la entidad bancaria o en los portales de las dos compañías. Además de poder comprar en 18 millones de establecimientos repartidos por todo el mundo, 40.000 cajeros donde poder sacar dinero en efectivo o las diferentes opciones de pago aplazado, sus usuarios se podrán beneficiar de un amplio conjunto de ventajas directas a través de Internet como acceso especial al Club de la Tarjeta Yahoo!, abono del 1 por ciento de todas las compras que realice hasta el 31 de diciembre, protección en todas las transacciones que realice tanto dentro como fuera de Internet, acceso gratuito a los servicios *on-line* del BBVA y la cuota del primer año gratuita.



▲ ***La nueva tarjeta ofrece seguridad en la Red.***

http://tarjeta.yahoo.es
www.bbva.es

El fin del fraude en las subastas de Internet

Los usuarios de iBazar-eBay cuentan a partir de ahora con un seguro gratuito de protección contra el fraude, gracias a un acuerdo que ha firmado la compañía de subastas con Web TradeInsure. En algunos casos los compradores pueden estar expuestos al fraude tras el cierre de una compra, por ello ahora la web de compra-venta ofrece una cobertura por los objetos adquiridos de hasta 50.000 pesetas (300 euros). Para realizar una reclamación de cualquier producto, en primer lugar la aseguradora, tras recibir la reclamación, pondrá en contacto al comprador y al vendedor, ya que en muchos casos se trata de malos entendidos y se pueden solucionar de una forma amistosa. En caso de que no se llegue a un acuerdo, el comprador tendrá un plazo para presentar una segunda reclamación que será investigada directamente por Web TradeInsure y será ella quien determine si se trata de una acción fraudulenta o no. Para que el comprador reciba el dinero del seguro tiene que no haber recibido el artículo o bien que el mismo no se ajuste a la descripción facilitada en el *site*. El usuario recibirá el dinero en el plazo de 45 días tras la recepción de la documentación necesaria, además, iBazar-eBay suspenderá la cuenta del vendedor que haya cometido fraude.



www.ibazar.es

Los consumidores otorgan un sello de calidad a los productos

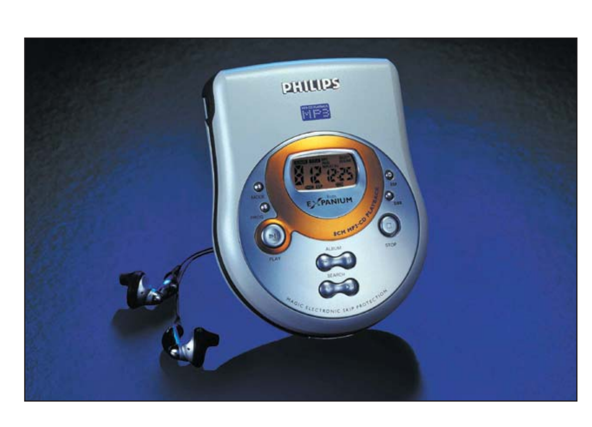
Dooyoo, web dedicada a facilitar las decisiones de compra a los consumidores, acaba de lanzar un sello propio de calidad denominado dooyooawards, que otorgará al mejor producto o servicio de cada una de las 40 categorías nominadas. Se trata de un concurso que se celebrará anualmente y que la compañía pretende que se convierta en una referencia para el consumidor a la hora de elegir y comprar bien tanto en Internet como en comercios tradicionales.

www.dooyoo.es



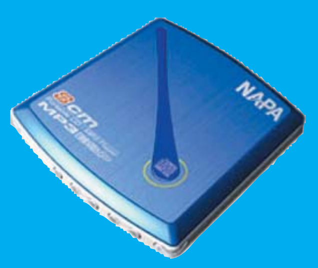
Nuevo reproductor de MP3 que utiliza CDs de 8 cm

Philips saca al mercado un nuevo reproductor de MP3-CD, de atractivo diseño, con el que podremos escuchar más de tres horas de música MP3 con un solo disco y casi 6 horas en WMA. Se trata del eXpanium 401 un reproductor de reducidas dimensiones que emplea disco compactos como los convencionales pero de menores dimensiones (3 pulgadas). Estos discos tienen una capacidad de 200 Mbytes de música. No sólo podremos escuchar música en formato MP3, también reproduce WMA, UDF o AAc a partir de un solo disco. Funciona con tan sólo una batería tipo AA e incluye un adaptador de corriente y unos auriculares estéreo.
Más información:
www.expanium.philips.com



NAPA lanza un reproductor MP3 que funciona con CDs de 8 cm.

Parece que son cada vez más los fabricantes que, en un intento por reducir el tamaño de los reproductores de música, se suman a la fabricación de reproductores de MP3 y CDs en formato de 8 centímetros.
A partir del mes de septiembre, podemos encontrar el nuevo modelo de NAPA que reconoce multisesión y, como en sus antecesores de mayor tamaño de esta misma marca, dispone de un sistema anti-choque de hasta 480 segundos y un útil mando a distancia, integrado en el cable de los auriculares, que dispone de un LCD y botones desde los cuales podremos controlar las funciones del aparato.
Dispone de un ecualizador con cinco categorías, clásica, pop, jazz, rock y normal, y tenemos la posibilidad de programar hasta 32 canciones. El control del volumen es digital con 32 niveles y presenta una salida de audio y otra de línea. La alimentación del dispositivo se realiza mediante pilas alcalinas con una duración media, en reproducción MP3, de alrededor de 6 horas.
www.cdworld.es



▲ ***Diseños cada vez más atractivos.***

Navega por la Red con T65



Ericsson sacará al mercado, antes de fin de año, un terminal que dispone de un navegador WAP 1.2.1 que soporta tecnología GPRS con una velocidad de conexión de hasta 43,2 Kbps. T65 dispone de un botón de acceso directo a Internet móvil con el que podremos ver la información de determinados servicios en la pantalla gráfica con seis líneas de texto.
Gracias a que dispone de EMS, podremos enviar y recibir mensajes con animaciones, imágenes, etc. y de esta manera conseguir unos mensajes más divertidos. Su aspecto externo es muy atractivo, se presenta en tres colores diferentes. Además, es muy cómodo de llevar, ya que es pequeño (la antena es interna) y ligero.

Próxima aparición de HP Jornada 560

Hewlett Packard ha presentado la nueva serie de HP Jornada 560 que podremos ver en poco tiempo a la venta. Se trata de un dispositivo de atractivo diseño que incorpora ciertas novedades. Tiene una amplia pantalla TFT táctil a 65.536 colores con una resolución de 240x320 *pixels*.
El procesador que incorpora es un 206 MHz 32-bit StrongARM y dispone de 32 Mbytes de memoria RAM para el modelo 565 y 64 Mbytes para el 568, además de 32 Mbytes de memoria Flash ROM.
Incluye un *slot* de expansión para insertar una tarjeta Compact Flash y, de esta manera, ampliar las posibilidades de memoria del dispositivo. Por otro lado, este nuevo modelo de PDA incluirá de serie la nueva versión Pocket PC 2002 y una amplia selección de software. Teniendo en cuenta que estos dispositivos cada vez son capaces de soportar mejores aplicaciones, éste es un apartartado impotante. Para más información, visita: **www.hp.com**





La primera tienda *on-line* española que se dedica exclusivamente al entorno de los PDAs patrocina esta sección de nuestra revista. En MundoPDA podemos encontrar dispositivos de Palm, Pocket PC y Psion, junto con accesorios para todos ellos y una amplia selección de novedades y ofertas. Además, podremos conseguir asesoramiento especializado en PDAs y todo lo relacionado con este mundo. La apuesta de MundoPDA ha consistido en crear un servicio especializado al cliente, ofreciendo siempre las novedades más interesantes del mercado y los accesorios más difíciles de encontrar a precios muy interesantes.

La tienda virtual presenta una gran variedad de productos ordenados y organizados de forma clara para que podamos encontrar lo que buscamos de manera fácil y rápida. Además, en el caso de que no encuentres lo que buscas, siempre puedes ponerte en contacto con MundoPDA (Tfn: 91 547 16 30) para que localicen el producto que quieres, aunque esté en el extranjero. Se trata de una tienda Neo-Shop (*www.neo-shop.com*), lo que garantiza las máximas prestaciones de funcionamiento, seguridad y comodidad.

MundoPDA es además el distribuidor oficial en España de Viking Components, por lo que también es el lugar ideal para ampliar la memoria de tu PDA, cámara digital o reproductor MP3, e informarte sobre qué opciones de ampliación tiene tu dispositivo.

Olivetti DaVinci DV4

Un lugar para almacenar todos nuestros contactos.

PDA

Ya hace algún tiempo que Olivetti Tecnost nos presentó los cuatro nuevos modelos de PDA que sacaba al mercado. Hemos analizado DV4, que presenta una memoria de 4 Mbytes para almacenar nuestros datos (encontramos algo escasa la cantidad de memoria con la que los fabricantes han dotado a este dispositivo).
Además de su reducido tamaño, quizás el mayor atractivo que encontramos en este modelo sea el pequeño teclado plegable que se incluye con el mismo, dado que puede resultar una alternativa interesante para todos aquellos usuarios que no se acostumbran a escribir con el clásico puntero sobre la pantalla. Esta última es táctil y retroiluminada, en monocromo, y en el área inferior nos muestra una serie de iconos con acceso directo a las funciones que realiza el dispositivo.
Estas funciones comprenden un directorio telefónico, calendario, planificador, aniversarios, lista de tareas, editor de notas, calculadora y conversión métrica y de monedas. Además, el sistema operativo está en varios idiomas, entre ellos, por supuesto, el castellano.
DaVinci DV4 utiliza para su funcionamiento dos baterías AAA (incluidas en el paquete) y se conecta al ordenador a través de una base de sincronización con un puerto serie. Junto con el dispositivo, el teclado y la base, también se incluyen tres lapiceros de repuestos en diferentes colores, un manual del usuario en siete idiomas y un CD-ROM con software para nuestro aparato.

E.J.M.

DAVINCI DV4
Precio: 23.972 pesetas (144,07 euros)
Fabricante: Olivetti Tecnost
Distribuidor: Kinyo
Teléfono: 902 902 260
www.kinyo.es
Garantía: 1 año (sustitución inmediata)

VALORACIÓN

A pesar de no tener unas características muy destacables, puede resultar útil para usuarios inexpertos que quieran tener organizados sus contactos y disponibles en cualquier lugar.

Autonomía:	■■■
Pantalla:	■■■
Conectividad:	■■■
Potencia:	■■■
Precio:	■■■
TOTAL:	■■■

Samsung A300

Este modelo destaca por ser el primero que incluye doble pantalla: una interna y otra externa.

TELÉFONO MÓVIL

La marca Samsung ha sacado al mercado un nuevo terminal que hará las delicias de todos aquellos apasionados por la telefonía móvil. Se trata de un terminal que destaca por diversos motivos. En primer lugar, llama la atención su elegante diseño, que incluye una segunda pantalla, pequeña y de forma circular en la que podremos ver, además de la fecha y la hora, el indicador de la batería y la intensidad del campo, podremos visualizar el nombre o el número de la llamada entrante. También cabe mencionar que, ocasionalmente, podremos utilizarla para leer ciertos mensajes SMS.
La pantalla interior es gráfica y de una calidad excelente, con una resolución de 128x128 *pixels*. Está iluminada y presenta un buen tamaño de caracteres y un contraste regulable.
El segundo punto que tenemos que mencionar es el tamaño del dispositivo, que resulta increíblemente pequeño, con unas dimensiones de tan sólo 81x42x22 mm (con la batería fina) y el peso es de 80 gramos. En este apartado, diremos que junto con el dispositivo se incluyen dos baterías Ion-Litio sin efecto memoria: una delgada con una duración de 2,5 horas de conversación y otra estandar con 4 horas de conversación. A pesar de ser tan pequeño, presenta un aspecto robusto y fiable.
Por otro lado, dispone de un módem integrado para la conexión a Internet a través del puerto infrarrojos o de un cable serie que podemos adquirir por separado y además está pre-configurado para realizar el envío y la recepción de datos y faxes.

E.J.M.

SGH-A300
Precio: 68.440 pesetas (411,33 euros)
Fabricante Samsung
Telefono: 902 10 11 30
www.samsung.es

VALORACIÓN

Destacando por sus dos pantallas (externa e interna), este teléfono de reducido tamaño presenta unas características muy buenas con un precio algo elevado, pero en cierto modo justificado.

Facilidad de uso:	■■■■
Prestaciones:	■■■■■
Diseño:	■■■■■
Batería:	■■■■
Calidad de sonido:	■■■■
TOTAL:	■■■■

«En caliente»

Hace ya veinte años que están con nosotros y parece que han sido siglos. Sí, me refiero a los ordenadores personales. En 1.981 apareció la primera criatura de Commodore, luego, pocos meses después IBM lanzó su PC compatible con un sistema operativo que había desarrollado un tal Bill Gates, que luego supimos que compró por 50.000 dolares, este chico ya apuntaba.

Los que tenemos ahora no tienen apenas nada que ver con los de entonces y su integración en nuestra sociedad ha sido perfecta salvo las clásicas reticencias iniciales, que hacían referencia primero a que podrían acabar dominando el mundo, y después a que nos iba a quitar el trabajo. Una vez superadas esas pequeñas pataletas iniciales lo demás fue coser y cantar, hasta el punto de que en nuestras casas ya no hay cuarto de estar pero sí del ordenador, aunque se diga que es el de los invitados.

Sin embargo, éste es el primer año que se han vendido menos ordenadores que el año anterior desde 1.985, parece ser que las tendencias están cambiando, la portabilidad es cada vez más importante y los sistemas de comunicación inalámbricos parece que son el futuro de este sector.

¿Cómo serán los ordenadores dentro de 20 años? Buena pregunta, quién lo sabe, parece que el camino es un ordenador en nuestra casa que se comunique con uno portátil del tamaño de un móvil y con el resto de los electrodomésticos sin necesidad de cables, pero para eso no pasarán ni cinco años, dentro de 20 es posible que la realidad supere a la ficción.

Fernando Reinlein

Windows XP

Lanzamiento definitivo

Olvídate de lo que has visto hasta ahora. Windows XP ha llegado y lo ha hecho para quedarse. Tomará el relevo en los hogares tanto de Windows Me como de Windows 2000 con notables mejoras para entretenimiento y multimedia digital.

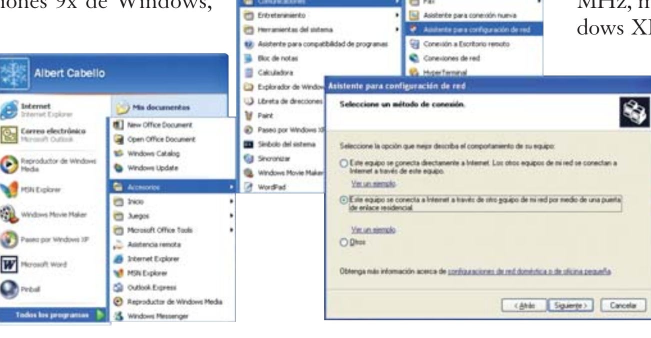
No ha transcurrido mucho tiempo desde que fuera presentado Windows 2000, y menos aún de la última versión de consumo Windows Me, y entonces ya se hizo evidente que ambos SO no resultaban adecuados para las exigencias de los usuarios domésticos de hoy en día. Pues bien, ambos sistemas ya tienen un sucesor: Windows XP, destinado a definir una nueva etapa en los sistemas operativos. Windows XP es un primer paso hacia la visión .NET de Microsoft y el fin de los que podríamos llamar «sistemas operativos clásicos». Cumple con todas las necesidades de un usuario doméstico y avanzado y hará que olvidemos viejas glorias fácilmente. Del mismo modo, Windows XP es el primer paso hacia la nueva era de sistemas operativos que revolucionarán la informática con capacidades de reconocimiento de voz, de habla, con almacenamiento de datos unificado e información disponible desde cualquier lugar y desde cualquier dispositivo.



▲ *Windows XP es un primer paso hacia la visión .NET de Microsoft.*

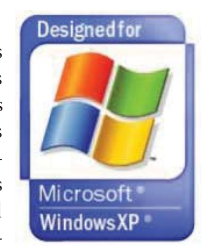
¿Por qué es tan importante?

Windows XP representa la convergencia de los sistemas operativos domésticos y profesionales, alcanzando como objetivo una única plataforma valedera para ambos entornos de usuario bajo el robusto núcleo NT y aparcando definitivamente la dependencia de un SO obsoleto como DOS que tenían las versiones 9x de Windows, Windows Me incluido. Windows XP mantiene toda la estabilidad de NT y la compatibilidad con juegos y multimedia propia de Windows 98-Me, todo ello con un diseño mucho más amigable y una interfaz totalmente renovada que salta a la vista por su nuevo diseño y facilidad de uso. Todo ha sido rediseñado para orientar al usuario en las tareas más comunes dentro del contexto en que se encuentre. Y es que el objetivo de este SO se centra en facilitar las cosas al máximo. Se enfoca en los medios digitales (DVD, MP3, etc.) y en los juegos. La conexión con Internet es lo menos complicada posible, simplificando al máximo la configuración de redes domésticas y resultando mucho más fácil la instalación y mantenimiento del sistema. Si el temor a la complejidad de Windows NT o 2000 nos alejaba de estos sistemas operativos, Windows XP nos resultará diferente.





Requerimientos de sistema



Como ya viene siendo habitual, los requerimientos mínimos especificados por Microsoft no son siempre los más adecuados, pero no obstante podemos asegurar que el funcionamiento de Windows XP en máquinas con uno o dos años de antigüedad será en general correcto. Windows XP rehusará instalarse en máquinas con menos de 64 *megas* de memoria. Por suerte, hoy la mayoría de máquinas que se venden el mercado tienen 64 Mbytes o más de memoria, un disco duro con más de 10 Gbytes de capacidad y un procesador de por lo menos 700 MHz, mucho más que suficiente para correr con soltura Windows XP. En estos casos el nivel de rendimiento de Windows XP será, como norma general, superior al de las últimas versiones Windows Me y Windows 2000. Los sistemas con CPU dual, cada vez más populares, sacarán un rendimiento mayor a Windows XP, aunque recordemos que sólo podemos utilizar estos sistemas a partir de la versión Professional.

Nuestro consejo es actualizar siempre y cuando tengamos como mínimo un Pentium II o equivalente de gran velocidad, mínimo 350 MHz. Si tenéis una máquina antigua, como los primeros Pentium, en este caso será mejor quedarnos con el

sistema tal y como lo tenemos. En cuanto a multimedia, para aprovechar al máximo las mejoras en el apartado gráfico que ofrece Windows XP necesitaremos una tarjeta aceleradora de al menos *16 megas* de memoria, un monitor que soporte una resolución de 1.024 x 768 con una profundidad de color de 32 bits y varios puertos de expansión USB para poder conectar dispositivos multimedia como cámaras digitales y escáneres.

Más rápido

Aquellos de vosotros que utilizáis el PC de casa para escribir cartas, navegar por Internet, llevar la contabilidad doméstica y cosas por el estilo, adoraréis Windows XP. Resulta indudable que todas las aplicaciones como Office XP o Photoshop se ejecutan a las mil maravillas dentro de un entorno completamente de 32 bits. Además, dado que Windows XP es un SO con una verdadera multitarea, pasar de una aplicación a otra es mucho más fácil que trabajando bajo otros sistemas. Aunque el núcleo de Windows 2000 no ha sufrido grandes modificaciones, las novedades introducidas en Windows XP hacen al sistema sensiblemente más rápido. Una mejor gestión de memoria con respecto al almacenamiento de bibliotecas y bloques del sistema operativo tienen la culpa.

Además, a diferencia de anteriores versiones de SO, cuyo funcionamiento se iba deteriorando con el paso del tiempo, Windows XP funcionará mejor a medida que pase el tiempo, gracias a las técnicas de optimización implementadas. De esta forma, las aplicaciones se ejecutan de forma mucho más rápida, ya que son precargadas en la memoria RAM del sistema. Gracias también a la arquitectura NT, nos salvamos de la molestia que supone tener que reiniciar en todo momento el sistema. Esta nueva versión del SO se reduce el número de escenarios en que es necesario el reinicio, como por ejemplo cambiar las propiedades de conexión de nuestra tarjeta de red.

Fiabilidad y recuperación del sistema

A diferencia de Windows 9x-Me, realmente tenemos que hacer algo bastante «gordo» para que Windows XP se cuelgue. La temida pantalla azul «de la muerte» todavía no es historia, pero paulatinamente va desapareciendo de nuestra vista. Todas las aplicaciones se ejecutan dentro de su propia burbuja de memoria, de modo que si la aplicación sufre un cuelgue no arrastra consigo al SO, cosa que sí pasaba con los Windows 9x. Windows XP es un sistema de máxima fiabilidad y los problemas que ocasionalmente se produzcan son más fáciles de diagnosticar gracias a los *logs* de eventos; y de resolver, merced al amplio conjunto de herramientas que incluye.

A la cabeza de estas herramientas encontramos *Restaurar Sistema*, adaptado desde su aparición con Windows Me. ¿Cuántas veces tras instalar una aplicación, el sistema ha dejado de funcionar hasta el punto de tener que reinstalarlo todo? Pues bien, *Restaurar Sistema* realiza periódicamente copias del estado de nuestro sistema, y todos los archivos de configuración pertinentes, de forma que si tenemos un problema con algún programa o controlador, podremos volver a la configuración guardada con anterioridad. Obviamente, cuanto más espacio de disco destinemos a esta aplicación, más puntos de restauración y con mayor información podremos mantener.

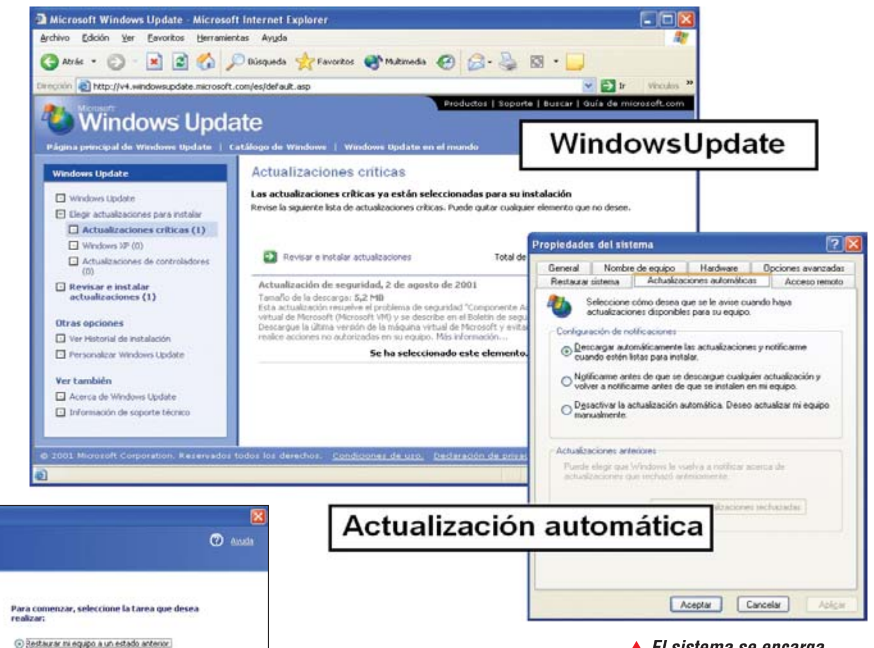
Además, la protección de archivos críticos de sistema (.DLL, .OCX, .EXE) se eleva en esta versión a más de 2.200, cuya copia de seguridad se ubica si tenemos espacio suficiente en el mismo disco duro, de forma que son restituidos sin que ni siquiera el usuario sea advertido cuando éste sustituya o borre estos archivos. Y si nuestro Windows deja de arrancar, mediante el CD-ROM de instalación podremos realizar una reparación automática del sistema o ejecutar la *Consola de recuperación*, un entorno DOS a través del que podemos parar e iniciar servicios de sistema, restaurar archivos y realizar tareas de mantenimiento.

▲ La función Restaurar Sistema recupera el disco en caso de desastre.

El sistema, siempre en perfecto estado

Mantener nuestro sistema en perfecto estado se convierte en una tarea mucho más fácil gracias a Windows XP, ya que incluye tres mecanismos diferentes para mantenerlo actualizado y libre de errores. El primero y más novedoso es la *Actualización Dinámica*, que actúa durante la fase inicial de instalación de Windows XP accediendo a Internet y actualizando los archivos del paquete de instalación con las últimas versiones disponibles en la red.

También podemos acudir a la ya conocida web de actualización *Windows Update*; y, por último, han implementado la función de *Actualización Automática*, que previa configuración por nuestra parte durante los primeros días de uso del sistema, descargará e instalará aquellas actualizaciones apropiadas para nuestro sistema, incluidos futuros *Service Packs*. Esta tecnología funciona de forma inteligente, aprovechando los momentos en los que la conexión esté inactiva, parando la descarga de las actualizaciones cuando el usuario hace uso de la conexión y reanudándola de nuevo cuando el ancho de banda lo permita.



▲ El sistema se encarga automáticamente de realizar las actualizaciones y de tener el equipo en perfecto estado.

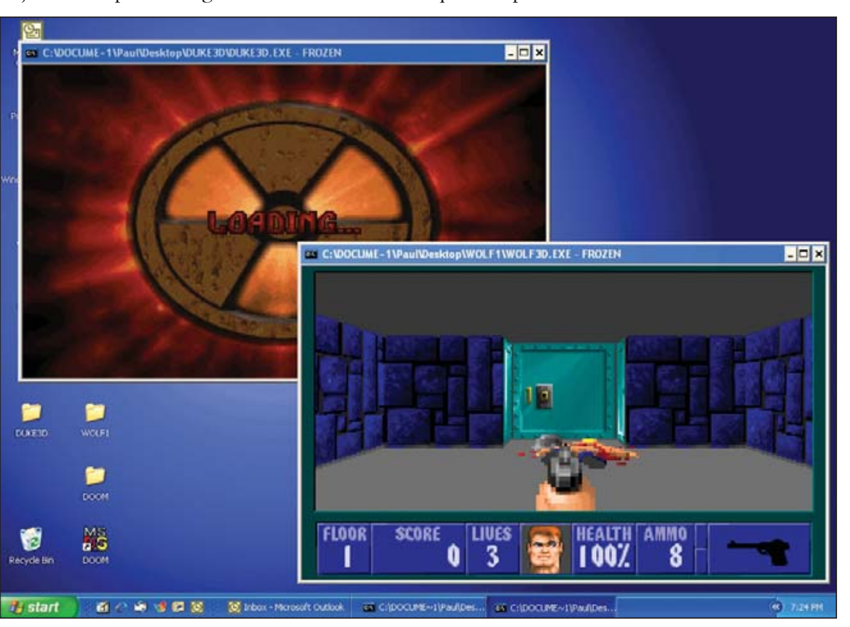
Así mismo, el panel *Agregar o quitar programas* mantiene un registro de todas las aplicaciones instaladas en el sistema, pudiendo ordenarlos por frecuencia de uso, algo interesante a la hora de desinstalar programas en determinados entornos. A esto hemos de añadirle el diseño autorreparador del sistema operativo y características interesantes como la búsqueda más rápida de archivos si utilizamos las funciones de indexado. Esta tecnología creará índices tanto del contenido como de las propiedades de todos los dispositivos de disco, tanto locales como de red. Ahora la búsqueda de una frase como «apuntes de matemáticas de 1º» es cosa de un par de minutos. Con todas estas tecnologías, nuestro SO estará permanentemente actualizado y a punto.

Nuestro artículo

En este artículo, fruto del análisis al que hemos sometido a Windows XP en nuestro Laboratorio, hemos decidido prescindir de todos esos tecnicismos que cada nueva versión de un programa comporta e intentar «ir al grano» en lo que a novedades para el usuario «de a pie» se refiere. Nuestra intención es que, siguiendo estas líneas, descubráis las mejoras que introduce Windows XP frente a los SO actuales y los factores que deberemos tener en cuenta a la hora de migrar al nuevo sistema. Para ello hemos estructurado el artículo en tres partes. La primera de ellas trata las diferencias existentes entre esta nueva versión y las anteriores, los requerimientos hardware que Windows XP necesitará si queremos aprovechar al máximo sus cualidades, las particularidades de su instalación y compatibilidad con los dispositivos hardware y programas software que tengamos. En la segunda parte, encontraremos unos diagramas que desgranan algunas de las partes vitales del nuevo SO y, por último, una recopilación con 35 trucos, consejos y atajos que abarcan muchas de las facetas de configuración y personalización del nuevo SO. Esperemos que disfrutéis de la lectura.

Compatibilidad con aplicaciones

¿Funcionarán nuestros programas diseñados para Windows 95/98/Me/NT/2000 en Windows XP? Esta es una pregunta difícil de contestar. En la mayoría de casos la aplicación funcionará del mismo modo e incluso con mayor rendimiento que bajo versiones anteriores de SO. Sin embargo, existen grupos de aplicaciones que tendrán problemas para funcionar bajo XP. En primer lugar se encuentran todas aquellas aplicaciones DOS que acceden directamente a hardware, cuyo acceso será denegado siempre ya que bajo el núcleo NT no es posible. Por suerte, este grupo es muy reducido.



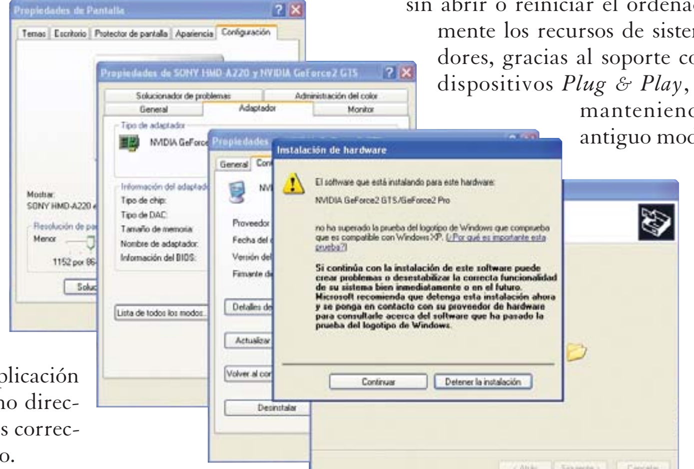
▼ ***Microsoft ha trabajado duro para que la nueva plataforma fuera ideal para correr juegos.***

El segundo grupo lo conforman aquellas aplicaciones diseñadas específicamente para Windows 9x, como por ejemplo juegos o programas que incluyan archivos «.vxd», ya que el núcleo NT no soporta este modelo de controladores virtuales. Por último, encontraremos aplicaciones que no interactúen correctamente con la nueva interfaz gráfica del sistema y que no funcionen con las versiones de las DLLs incluidas en esta nueva versión, introduciendo incompatibilidades con el programa. En este caso, una actualización de la aplicación solventará el problema, o la inclusión, en el mismo directorio donde copiamos la aplicación de las versiones correctas, de las DLLs necesarias para su funcionamiento.

También deberemos tener en cuenta que Windows XP es un SO multiusuario y que las aplicaciones instaladas por un usuario no siempre podrán ser utilizadas por el resto, ya que para los usuarios domésticos Windows XP introduce funciones de seguridad hasta ahora inéditas en anteriores Windows. Mención aparte merecen las aplicaciones lúdicas. Microsoft ha trabajado duro ya incluso desde el desarrollado de Windows 2000 para que la nueva plataforma fuera ideal para correr juegos. Windows XP ejecuta los juegos tan bien como Windows 9x y en algunas ocasiones incluso con mayor rapidez. Juegos como *Duke Nukem 3D*, originariamente diseñados para DOS y que no funcionaban con versiones anteriores de Windows, funcionan a la perfección en Windows XP. De hecho, los últimos juegos corren más a gusto bajo Windows XP que en Windows 2000 o Me. Esto es gracias a la inclusión del soporte DirectX en su versión 8.1, diseñada específicamente para sacar el mayor provecho al nuevo SO.

Soporte hardware y controladores

Windows XP incluye soporte para miles de dispositivos con los controladores incluidos *out-of-the-box*, así como simplifica enormemente el proceso de instalación y gestión de nuevo software y hardware. Windows XP reconocerá y soportará todos los nuevos periféricos y tecnologías surgidas en los últimos tiempos dentro de los campos de almacenamiento, dispositivos USB, ratones, teclados, cámaras digitales, escáneres, etc., incluidos USB2, FireWire (IEEE 1394) y redes inalámbricas. Permite en muchos casos la incorporación «en caliente» de dispositivos lectores de CD, discos duros, etc. sin abrir o reiniciar el ordenador y asignando automáticamente los recursos de sistema e instalando los controladores, gracias al soporte completo para la detección de dispositivos *Plug & Play*, gestión de energía ACPI y manteniendo la compatibilidad con el antiguo modelo APM.



De la misma manera, Windows XP apuesta definitivamente por el modelo de controladores *Windows Driver Model* (WDM), si bien, en teoría, cualquier controlador que funcione en Windows 2000 (o Windows 9x dependiendo del dispositivo) funcionará correctamente bajo Windows XP. También ahonda en la firma de controladores, bloqueando

aquellos que no tengan la calidad suficiente para ser ejecutados y cuya utilización podría provocar la inestabilidad del sistema. De esta manera, el sistema reconocerá aquellos controladores certificados y podrá notificar al usuario para rechazar los que no lo sean. Sin embargo, en ocasiones el rendimiento de algunos dispositivos, sobretodo multimedia, mejorará notablemente al actualizar los controladores existentes por los del fabricante, ya que los incluidos en el sistema ofrecen en ocasiones únicamente las opciones genéricas para cada dispositivo.

Instalación

La instalación de Windows XP resulta verdaderamente sencilla. Es un excelente ejemplo de la convergencia entre los sistemas 9x y NT. De hecho, contiene una fase que se realiza en modo DOS, pero el resto de la instalación se lleva a cabo casi de forma automática en un entorno de instalación gráfico muy similar al de Windows Me. Las preguntas típicas sobre el tipo de instalación, clave y configuración regional dan paso a la detección de dispositivos, configuración de módem y red y la copia y configuración de los programas que componen el SO, ya que no podemos personalizar los accesorios que instalar.

Para su instalación serán necesarios al menos 800 Mbytes de espacio libre en disco, aunque cuanto más espacio se disponga, mejor funcionará el sistema. Windows XP contempla la actualización de sistemas 9x-Me y NT-2000. Si bien la actualización desde éste último es la más recomendada, si tenemos la posibilidad de realizar una instalación limpia, notaremos un aumento significativo en el rendimiento general del sistema, aunque deberemos reinstalar todas nuestras aplicaciones.



▲ *La instalación destaca por su sencillez.*

A diferencia de Windows 9x, Windows XP no da la opción de general disco de reparación, ya que incluye varias herramientas íntegramente dedicadas al diagnostico y solución de problemas. Una vez agotados los entre 40 y 60 minutos que dura la instalación del sistema, podremos olvidarnos del disco de instalación, ya que en nuestro disco duro estarán copiados la mayoría de archivos necesarios y la base de datos completa de los controladores, por lo que sólo será necesario a la hora de agregar componentes que no se hayan instalado con el sistema, como por ejemplo el Internet Information Services en la edición Professional. Además, el CD-ROM de Windows XP es autoarrancable, por lo que no será necesario contar con un disco de arranque de sistema ni formatear previamente nuestros discos duros para instalar Windows XP.

Albert Cabello

36 trucos imprescindibles

El nuevo sistema operativo puede asustar a los que temen los cambios y a quienes creen que es sólo una maniobra comercial. Por ello, os mostramos los más interesantes trucos para poder sacar todo el partido de él.

Instalación

Truco 1

Problemas con la gestión de energía

Durante el primer reinicio del sistema, tras finalizar la fase de copia de archivos inicial, pulsa F7 para que el programa de instalación no detecte la configuración de energía de tu equipo y utilice el tipo de administración de energía estándar.

Truco 2

Instalar drivers de terceros

Si nuestro sistema cuenta con una controladora IDE o SCSI no reconocida por Windows XP, deberemos pulsar F6 durante el primer reinicio del sistema e insertar el disquete con los controladores apropiados para continuar la instalación.

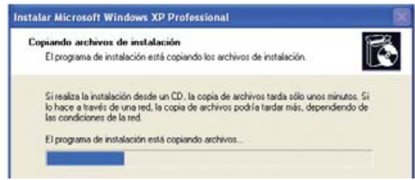


Truco 3

Instalar la Consola de recuperación

Para instalar la Consola de Recuperación, insertaremos el CD-ROM de instalación de Windows XP e introduciremos el comando X:\I386\winnt32.exe /cmdcons. Esta consola se instalará como una opción más dentro del menú de inicio y necesita 7 Mbytes de espacio en disco. De esta manera, podemos quedarnos tranquilos con respecto a la integridad de nuestro sistema.

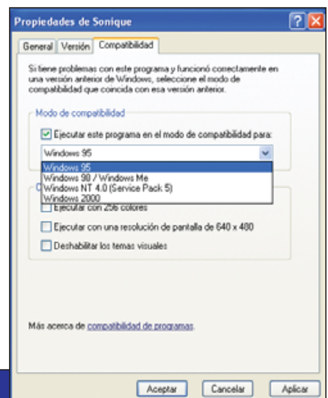




Interfaz de usuario

Truco 4

Forzar compatibilidad para aplicaciones



Cuando una aplicación no funcione en Windows XP y no exista una actualización para la misma, podremos intentar forzar la compatibilidad pulsando con el botón derecho del ratón sobre sus Propiedades y modificar en la pestaña compatibilidad los diferentes aspectos de configuración. Podemos deshabilitar el uso de las librerías que componen los nuevos temas de escritorio, ejecutar la aplicación en modo 640x480 o a una resolución de 256 colores, así como indicarle al SO que se comporte como NT 4.0, de forma que cuando el programa pregunte qué versión del SO está instalada, Windows XP le devuelva el valor que hayamos establecido.

Truco 5

Mostrar y crear nuevas barras de herramientas

Pulsando con el botón derecho del ratón sobre la barra de tareas encontraremos la opción Herramientas, donde podremos activar una serie de barras que se incrustarán dentro de la barra de tareas, entre ellas la conocida Inicio rápido.

Truco 6

Personalizar notificaciones

Situando el cursor sobre el reloj de la barra de tareas y pulsando con el botón derecho del ratón encontraremos la opción Personalizar notificaciones, que nos permitirá configurar el modo en que las notificaciones de la barra de tareas se mostrarán u ocultarán permanentemente y cuáles de ellas lo harán cuando se vuelvan inactivas.

Truco 7

Sincronizar el reloj de sistema



Haciendo doble clic sobre el reloj del sistema ubicado en la barra de tareas encontraremos junto a las clásicas pestañas para configurar el calendario y zona horaria una nueva mediante la que podremos sincronizar la hora y no perder así ni un solo segundo.

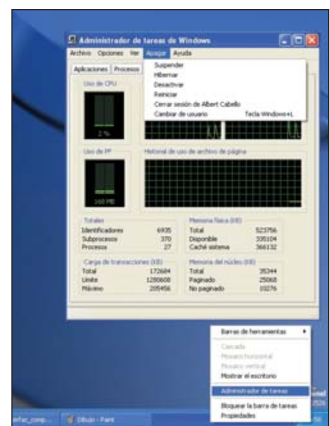
Truco 8

Iniciar aplicaciones como otro usuario

Si tenemos iniciada sesión con un nombre de usuario que no tiene privilegios suficientes para ejecutar una aplicación, pulsaremos con el botón derecho del ratón sobre el enlace o aplicación y seleccionaremos la opción Ejecutar como introduciendo en la nueva ventana el nombre de usuario con nivel suficiente y clave que lo identifique.

Truco 9

Administrador de tareas



El administrador de tareas de Windows XP, al que podemos acceder pulsando el botón derecho del ratón sobre la barra de tareas, es mucho más potente que el de Windows Me o 2000, incluyendo, además de las aplicaciones y procesos abiertos, la posibilidad de bloquear la estación a través del menú Apagar, ver el estado de la conexión de red o los usuarios que tienen iniciada sesión en el equipo, bien sea de forma local o remota, entre otras cosas.

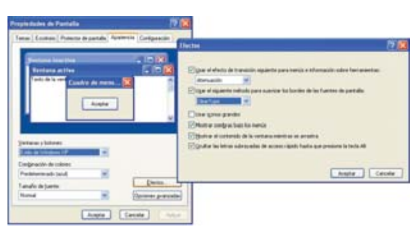
Truco 10

Hibernar sistema

Cuando pulsamos sobre el botón Apagar sistema dentro del menú de Inicio, para que aparezca la opción de hibernar el sistema tendremos que pulsar en nuestro teclado la tecla Mayús.

Truco 11

Activar el suavizado de fuentes



A través de las Propiedades de pantalla encontraremos bajo la pestaña Apariencia el acceso a la tecnología de suavizado de fuentes que incluye Windows XP principalmente para monitores de tipo LCD. Pulsaremos sobre el botón Efectos y en el apartado Suavizado de fuentes seleccionaremos la opción ClearType.

Panel de Control y herramientas administrativas

Truco 12

Gestión de energía

Mediante el applet Opciones de energía dentro del panel de control configuraremos Windows XP para poder apagar el sistema en estado de hibernación en lugar de apagarlo completamente. Este modo consiste básicamente en copiar el contenido de la memoria en el disco duro de forma que al rearrancar la máquina se vuelve a cargar en memoria, devolviendo así el sistema al punto donde se abandonó, con todas las aplicaciones en las que estuviéramos trabajando abiertas.

Truco 13

Volver al controlador anterior



Si al instalar una nueva versión de un controlador de dispositivo el sistema deja de responder, podremos volver a la versión instalada anteriormente si seleccionamos las propiedades del dispositivo, dentro de la consola de administración de sistema, dentro de la rama Administrador de dispostivos, y en la pestaña Controlador pulsar el botón Volver al controlador anterior.

Truco14

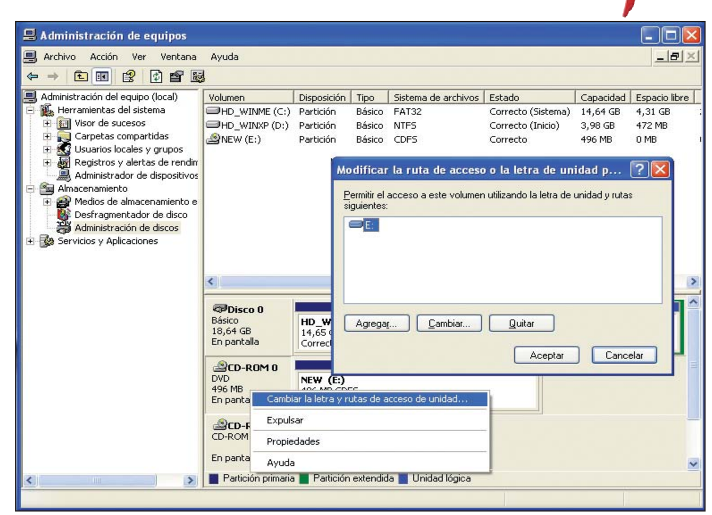
Configurar el tipo de altavoces

Para personalizar el rendimiento de nuestra tarjeta de sonido, en el Panel de control, dentro del apartado Sonidos y dispositivos de audio encontraremos en la pestaña Volumen el apartado Configuración de altavoces donde pulsando sobre Avanzada podremos especificar el tipo de altavoces que tiene nuestro sistema. Así mismo, bajo la pestaña Rendimiento especificaremos el nivel de aceleración y ratio de conversión que utilizará el sistema.

Truco 15

Administrador de discos, cambiar letra a unidad

Para cambiarle la letra de unidad a un dispositivo en Windows XP, iniciaremos la consola de administración de sistema, pulsando con el botón derecho del ratón sobre Mi PC y seleccionando Administrar. Una vez allí, seleccionaremos el Administrador de discos y haremos clic con el botón derecho del ratón sobre el dispositivo al que queramos cambiarle la letra de unidad, seleccionando la opción Cambiar letra de unidad y ruta y especificando la nueva letra de unidad que queramos darle.



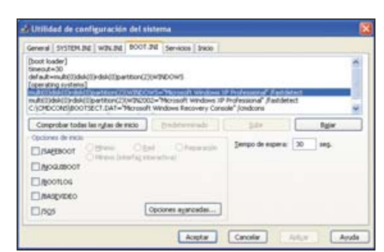
Truco 16

Editar las variables de entorno

Dado que Windows XP no incluye soporte para MS-DOS, tanto «autoexec.bak» como «config.sys» han dejado de ser procesados. Cualquier cambio que queramos realizar en las variables de entorno de sesiones DOS tendremos que hacerlo a través de las Propiedades de Mi PC. En la pestaña Avanzada pulsaremos sobre el botón Variables de entorno bien modificando las existentes «path» y «temp» o añadiendo nuevas mediante los botones existentes.

Truco 17

Herramienta de configuración de sistema



La herramienta «msconfig.exe» nos permitirá activar y desactivar los bloques que componen cada uno de los ficheros de sistema, archivos completos y servicios y diagnosticar de esta manera fallos en el sistema de una forma más sencilla, así como también expandir archivos comprimidos como los incluidos en el CD-ROM de instalación de Windows XP.

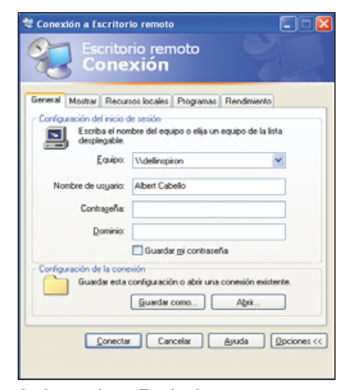
Truco 18

Poco espacio en disco

Cuando el SO se encuentra con poco espacio en el disco duro, automáticamente se arrancará el Liberador de espacio en disco, para facilitar la tarea de limpieza de ficheros innecesarios. Sin embargo, podemos iniciar la aplicación en cualquier momento, mediante el comando «cleanmgr.exe».

Truco 19

Escritorio remoto



La herramienta Escritorio remoto, que encontraremos en el menú Accesorios/Comunicaciones, permite controlar un PC de forma remota utilizando una conexión de red, módem o a través de Internet . Esta utilidad nos conectará remotamente a nuestro propio ordenador, de forma que podamos utilizarlo y administrarlo como si estuviéramos iniciando sesión de forma local, manteniendo acceso a nuestros datos y aplicaciones y nuestras propias opciones de configuración.

Herramientas de Internet

Truco 20

Picture Toolbar

Al situar el cursor encima de una imagen en una página HTML, en el borde superior izquierdo de la misma aparecerá una pequeña barra que nos permite grabar, imprimir, enviar por correo electrónico la imagen, así como abrir la carpeta de Mis imágenes.

Truco 21

Barra de medios



Pulsando en el botón multimedia de la barra de herramientas de Internet Explorer, aparecerá la nueva barra de Medios, desde la que tendremos acceso a los contenidos del portal windowsmedia.com, así como también a todas las emisoras de radio por Internet gracias al pequeño reproductor multimedia integrado que incluye.

Truco 22

Publicar en la web

Publicar una carpeta o archivo en la web es tan sencillo como seleccionarlo dentro del explorador de Windows y pulsar en el panel de tareas la opción Publicar esta carpeta en la web, con el que iniciaremos un asistente que nos guiará en la tarea de publicar los archivos en nuestro web de MSN Communities.

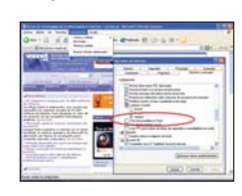
Truco 23

Comunicaciones integradas

Windows XP incluye la versión 4.0 del renombrado Windows Messenger, que engloba tecnologías de vídeo y audio anteriormente propiedad de NetMeeting para permitir chats con nuestros contactos incluyendo vídeo y audio en tiempo real.

Truco 24

Activar Autocompletar



Por defecto, tras instalar Windows XP no se activa la función Autocompletar de Internet Explorer que nos ayuda a la hora de escribir direcciones web o nombres de directorio en el explorador de Windows. Para activarlo, en el menú Herramientas/Opciones de Internet, dentro de la ventana principal de Internet Explorer, seleccionaremos la opción Opciones de Internet y en la pestaña Avanzada marcaremos la opción Usar autocompletar en línea.

Herramientas de sistema

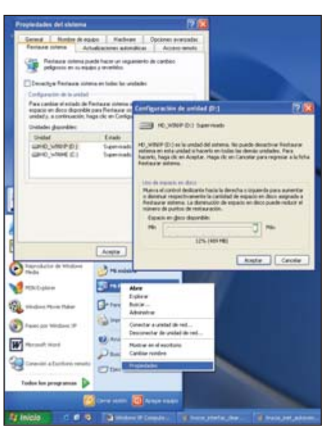
Truco 25

Registro de guardia

Dentro del directorio X:\WINDOWS\REPAIR encontraremos una copia de seguridad «de emergencia» de los archivos críticos de inicio y del registro que deberemos utilizar únicamente cuando el sistema no arranque.

Truco 26

Restaurar sistema



Para configurar o desactivar la herramienta Restaurar Sistema haremos clic con el botón derecho del ratón sobre Mi PC, seleccionaremos sus Propiedades y dentro de la pestaña Restaurar sistema desactivaremos completamente todos o alguno de los discos o especificaremos el tamaño que Windows reservará para esta aplicación.

Truco 27

Copiar y pegar en ventanas dos

Las ventanas del intérprete de comandos de Windows XP permiten copiar y pegar contenido hacia y desde aplicaciones Windows. Para pegar contenido a la ventana DOS utilizaremos el menú contextual seleccionando Pegar y para copiarlo desde la ventana deberemos seleccionar en primer lugar la opción Marcar en el menú contextual.

Truco 28

Asistente para *Transferencia de archivos y configuraciones*

El CD-ROM de instalación de Windows XP incluye un asistente que permite a aquellos usuarios que actualicen su sistema, bien sea Windows 9x, NT o 2000, copiar nuestra configuración y personalizaciones realizadas en el sistema en un archivo para transferirlos al nuevo sistema incluyendo cuentas y mensajes de correo electrónico, impre-



soras instaladas, archivos y documentos incluidos en la carpeta X:\MIS DOCUMENTOS, opciones de accesibilidad utilizadas, propiedades de pantalla, sonidos, ajustes regionales, configuración del ratón y teclado, opciones de Internet, etc. Estos datos pueden almacenarse indistintamente en disquetes, discos duros o recursos compartidos de red.

Rendimiento y personalización del sistema

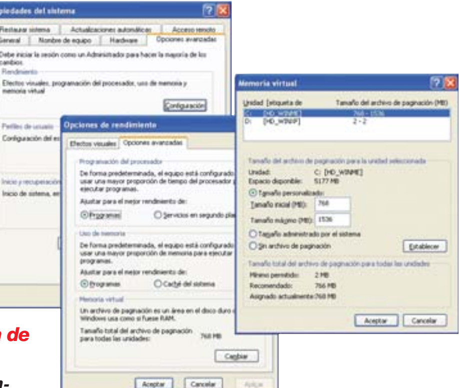
Truco 29

Más velocidad en los discos duros

Para comprobar si estamos aprovechando al máximo el hardware de nuestro equipo, abriremos la consola de administración de sistema pulsando con el botón derecho del ratón sobre el icono Mi PC, seleccionaremos Administrar y dentro de la rama Administrador de dispositivos buscaremos el apartado Controladores IDE/ATAPI. Pulsando sobre cada uno de los canales IDE, en la pestaña de Configuración avanzada podremos comprobar y alterar el modo de transferencia de datos que se está utilizando.

Truco 30

Fijar el archivo de paginación



Durante la instalación del sistema y dependiendo de la cantidad de memoria, se establece automáticamente el tamaño del archivo de paginación. Para alterar su ubicación y su tamaño, o prescindir de él, pulsaremos con el botón derecho del ratón sobre el icono Mi PC seleccionando sus Propiedades. En la pestaña Avanzada pulsaremos el botón de configuración situado en el apartado Rendimiento y dentro en la pestaña Avanzada pulsaremos sobre el botón Cambiar modificando los tamaños mínimos y máximo, así como la unidad en la que se establecerá.

Truco 31

De FAT a NTFS

Aunque hayamos instalado nuestro sistema en una partición o disco formateada con el sistema de archivos FAT o FAT32, en cualquier momento podremos convertirla a NTFS para ganar las funcionalidades de seguridad y compresión que este sistema de archivos ofrece abriendo una ventana del intérprete de comandos e insertando el comando «convert.exe X: /FS:NTFS».

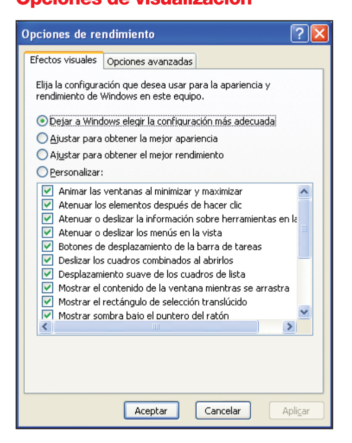
Truco 32

Añadir iconos al escritorio

Cuando instalamos Windows XP, el único icono que se muestra en el escritorio es el de la papelera de reciclaje. Si queremos añadir el resto de iconos clásicos habituales en versiones anteriores, dentro de las Propiedades de Pantalla, en la pestaña Escritorio pulsaremos sobre el botón Personalizar escritorio y marcaremos las casillas que representan a cada uno de los iconos que vayamos a añadir.

Truco 33

Opciones de visualización



Dependiendo de la potencia de nuestro equipo y sobre todo de nuestra tarjeta gráfica, deberemos prescindir de algunos de los efectos visuales que el nuevo SO nos ofrece. Para ello, pulsaremos con el botón derecho del ratón sobre el icono Mi PC, seleccionando sus Propiedades y desplazándonos hasta la pestaña Avanzada. Allí, dentro del apartado Rendimiento, pulsaremos sobre el botón Configuración, donde podremos configurar todos y cada uno de los efectos visuales, o utilizar los modos predeterminados «Mayor rendimiento» y «Mayor calidad».

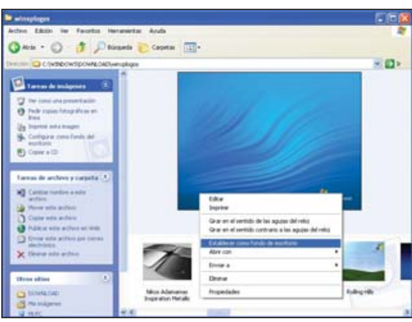
Truco 34

Configurar temas de escritorio

Dentro de las Propiedades de pantalla encontraremos en la pestaña Apariencia la configuración de los temas de escritorio que Windows XP utilizará. Bajo el apartado Ventanas y botones decidiremos el interfaz que utilizaremos, clásico o estilo Windows XP. Así mismo, bajo Esquema de color podremos alterar la paleta de colores que utilizaremos.

Truco 35

Fondo de escritorio desde cualquier sitio



Establecer cualquier imagen como fondo de escritorio de Windows XP es tan sencillo como hacer clic con el botón derecho del ratón sobre ella en un documento HTML o el archivo que la representa dentro del explorador de Windows y seleccionar, en el menú contextual, la opción Establecer como fondo de escritorio.

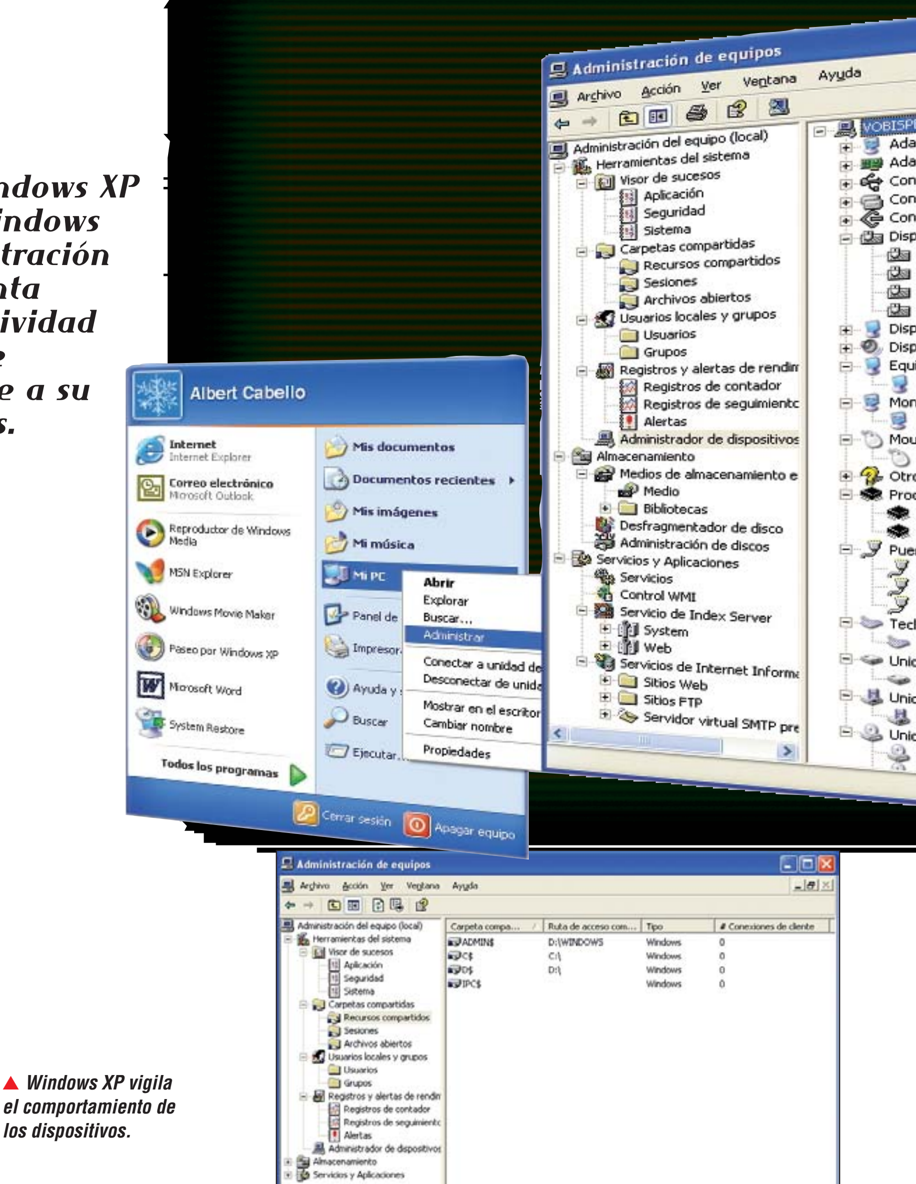
Truco 36

Mostrar la pestaña *Compartir* en las propiedades de carpeta

Con Windows 2000, compartir una carpeta en una red local era tan simple como pulsar con el botón derecho del ratón sobre las propiedades de la carpeta y seleccionar la pestaña Compartir. En Windows XP, esta opción parece haber desaparecido, pero si nos trasladamos a las Opciones de carpeta dentro del menú Herramientas del explorador de Windows y nos desplazamos hasta la pestaña Ver comprobaremos que en el cuadro Configuración avanzada se encuentra una opción Usar compartición simplificada (Recomendada) cuya casilla de verificación deberemos desmarcar. Una vez hecho esto, podremos compartir carpetas en nuestras redes locales como lo hacíamos con Windows 2000, con la ventaja añadida que en el menu contextual que aparecerá al pulsar con el botón derecho del ratón la carpeta aparecerá con una nueva opción que nos proporcionará acceso directo a la pestaña Compartir.

Consola de administración de sistema

Una de las mayores novedades de Windows XP para los usuarios de la línea 9x de Windows es la consola centralizada de administración (MMC). Es básicamente una herramienta que nos permite controlar toda la actividad y configuración del sistema. Se divide principalmente en tres apartados, que a su vez se dividen en varios subapartados.



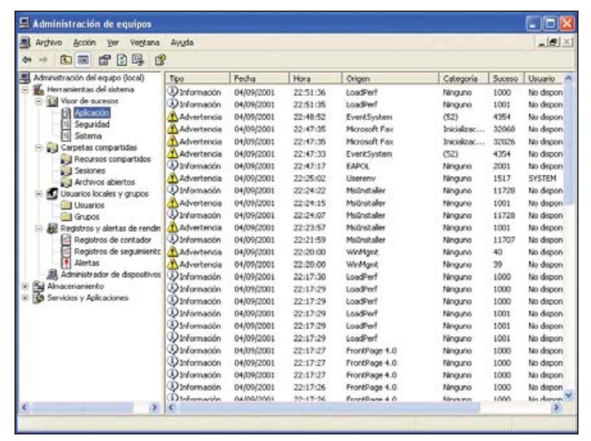
▲ *Windows XP vigila el comportamiento de los dispositivos.*

Herramientas de sistema

Dentro de este apartado se recogen quizás las opciones más importantes y a las que más acceso se tiene comúnmente.

El visor de sucesos

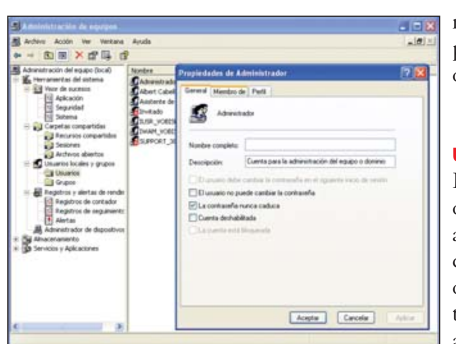
El *Visor de Sucesos* informa de los eventos del Sistema, Aplicaciones o Seguridad que ocurran. Por ejemplo, cuando un dispositivo o servicio no se inicie correctamente, se creará un entrada de suceso, que incluirá fecha, hora, fuente del suceso



y sesión de usuario en que ocurrió, así como también una información más extensa a la que podemos acceder haciendo doble clic sobre el suceso y que nos ayudará a determinar los problemas que puedan surgir.

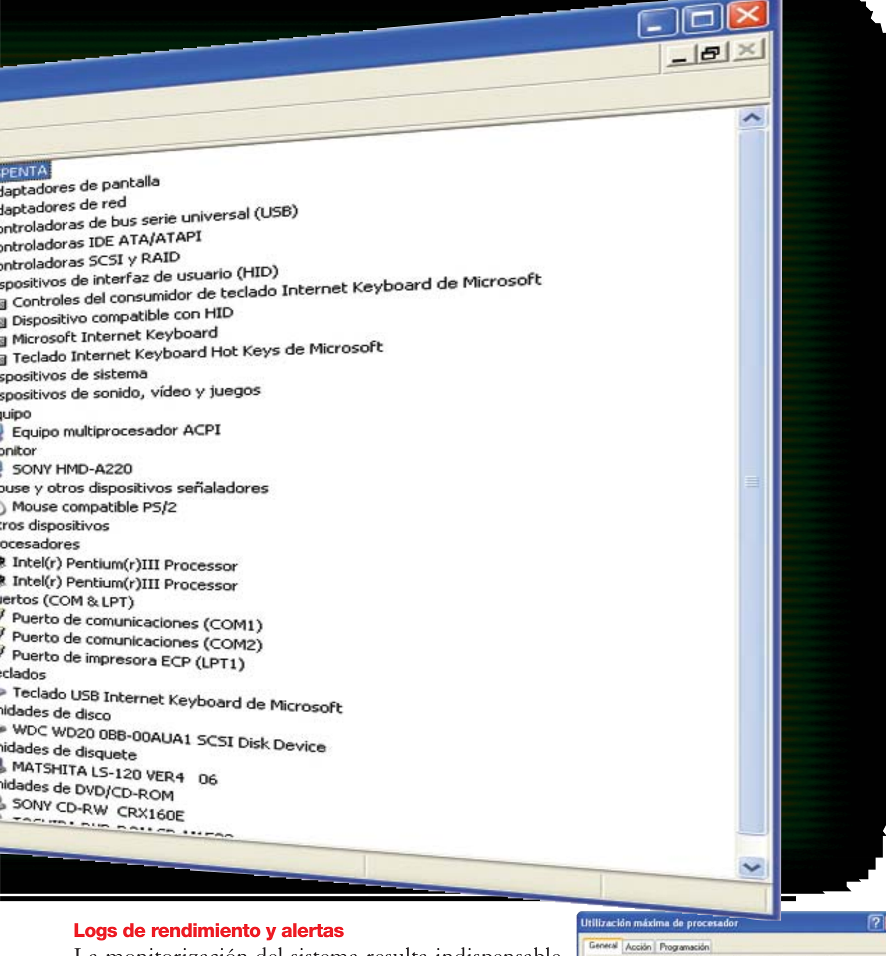
Recursos compartidos

Dentro de este apartado encontraremos acceso al control de los recursos compartidos, que son aquellas carpetas de nuestro ordenador local que compartiremos con el resto de usuarios de la red. Aunque esta operación también podremos hacerla a través del Explorador de Windows, desde aquí podremos ver los recursos compartidos para la red, las sesiones abiertas, es decir, los usuarios conectados a la red; y también los archivos abiertos por éstos que se encuentran en uso. Desde aquí podremos modificar los permisos de cada elemento, así como también dejar de compartir ficheros o directorios o unidades, desconectar a usuarios, etc.



Usuarios locales y grupos

En esta ventana encontraremos agrupados los permisos de diferente nivel de acceso para cada uno de los usuarios que tengan cuenta en el sistema y los diferentes grupos de usuarios existentes, los cuales podemos personalizar a nuestra medida.



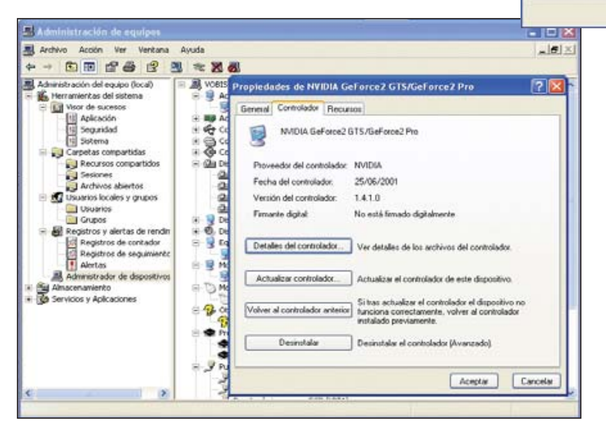
elementos accederemos a sus propiedades, donde comprobaremos si el dispositivo está funcionando correctamente y los recursos de sistema que utiliza, dependiendo del dispositivo parámetros de configuración y administración de energía. Desde aquí podremos actualizar, cambiar, desinstalar o deshabilitar controladores de dispositivos. Así mismo, en la barra de herramientas encontraremos un icono que buscará cambios en el hardware y que puede seleccionarse en la rama especifica que queramos (es decir, si hemos cambiado la tarjeta de sonido, podremos buscar exclusivamente los cambios del hardware en el apartado de tarjetas de sonido).

Logs de rendimiento y alertas

La monitorización del sistema resulta indispensable para reconocer los temidos cuellos de botella de una máquina. Con esta utilidad podemos, por ejemplo, crear alertas que registren el momento en que el porcentaje de proceso de la CPU sobrepase el 90% de su utilización.

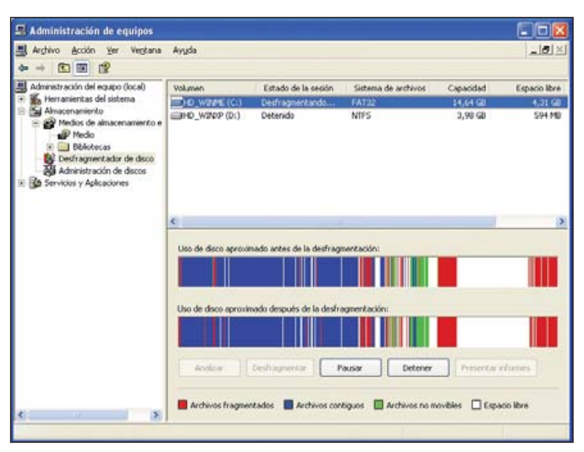
Administrador de Dispositivos

Desde el administrador de dispositivos, se muestran todos los dispositivos instalados y ordenados por categorías. Haciendo doble clic sobre cada uno de los



▲ *Aspecto que presenta la ventana de información de un componente del equipo.*

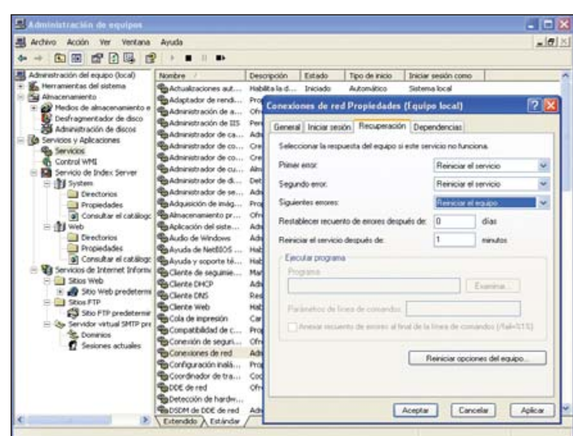
Almacenamiento



En este segundo apartado se encuentran englobadas todas las aplicaciones relacionadas con el almacenamiento: unidades de disco y particiones y el desfragmentador de disco. Desde aquí podremos gestionar los discos, formatearlos y asignar letras de unidad, y mantener su contenido optimizado y crear librerías removibles donde guardar los datos que utilicemos en menor medida

Servicios

El gestor de servicios de Windows XP muestra la información de los dispositivos necesarios para el funcionamiento de las diferentes capas que forman SO. Entre los datos que

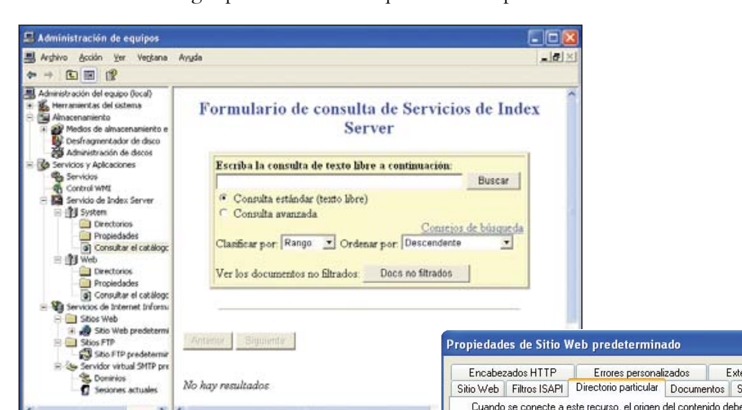


podemos ver están el nombre del servicio y la descripción, el estado, el modo de arranque y la cuenta de usuario bajo el que se encuentra activo. Haciendo doble clic sobre cualquier de ellos tendremos acceso a las propiedades ampliadas, como los perfiles bajo los que el servicio estará activo, las acciones

que emprenderá el ordenador si el servicio falla, así como las dependencias, es decir, de qué servicios depende el seleccionado y qué servicios dependen del seleccionado.

Servicio de Indexado

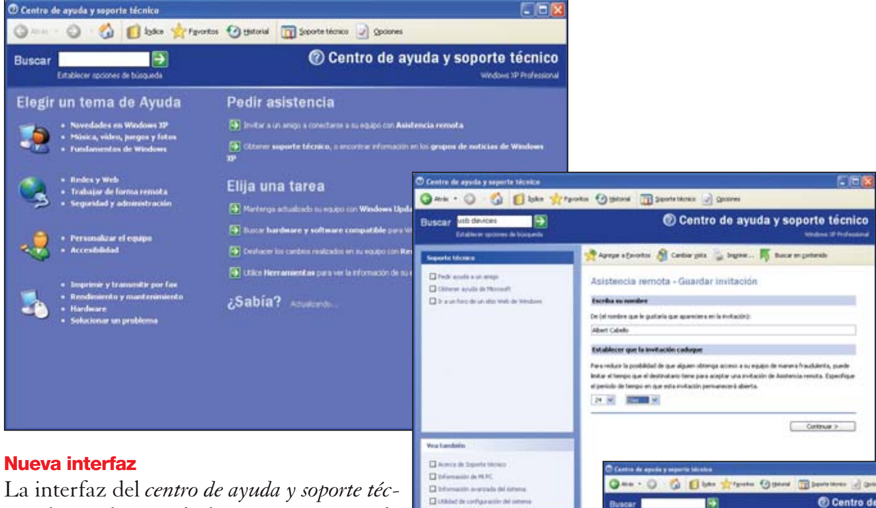
Bajo este apartado podemos ver las carpetas que están indexadas e incluidas en catálogos para hacer las búsquedas más rápidas.



Internet Information Services

A partir de la edición Professional y siempre que lo hayamos instalado desde *Agregar o quitar programas*, bajo este apartado encontraremos los diferentes servidores configurados en el ordenador: web, ftp y smtp, cuyas propiedades podemos editar y personalizar a nuestro antojo.

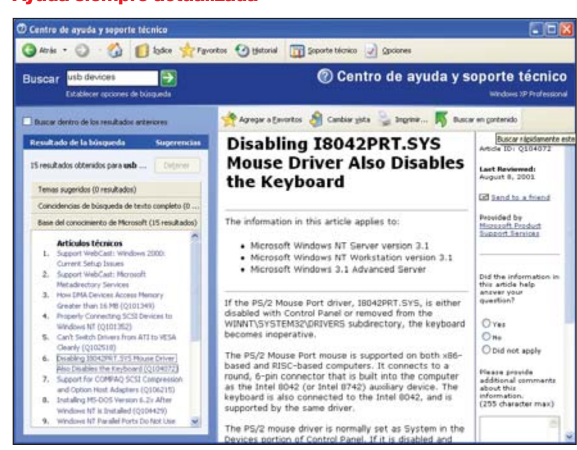
Centro de ayuda y soporte técnico



Nueva interfaz

La interfaz del *centro de ayuda y soporte técnico* ha evolucionado hacia una especie de navegador web a través del cual podemos acceder a multitud de asistentes que nos ayudarán a resolver cualquier incidencia en nuestro equipo, así como una extensa ayuda que cubre todos los aspectos del SO. En la parte superior encontramos la barra de herramientas, desde la que tendremos acceso al índice de temas y recursos, los temas establecidos como favoritos, el historial de temas consultados y el acceso al soporte técnico y las opciones de configuración de la ayuda. En la parte principal de la ventana encontramos en la parte izquierda el panel de tareas y a la derecha el área donde se muestran los contenidos de las opciones de ayuda seleccionados.

Ayuda siempre actualizada



La ayuda del sistema de Windows XP reúne todas las ayudas de Microsoft, incluyendo la *Knowledge base* y de la de terceros fabricantes en un solo punto, y se alimenta tanto por el propio PC como por la web, con lo que siempre estará actualizada. Cada vez que iniciemos la aplicación, siempre que tengamos la conexión a Internet activa, se descargará una serie de temas relacionados que se agruparán bajo el apartado *¿Sabía?*. Al introducir cualquier término en el motor de búsqueda, la base de conocimientos de Microsoft también será consultada y los resultados obtenidos también aparecerán listados. De la misma manera, también podemos instalar ayuda de terceros o compartir nuestro ficheros de ayuda, pulsando sobre el botón *Opciones* y seleccionando el enlace *Instalar y compartir la ayuda de Windows*.

Asistencia Remota

A través de Windows Messenger, por correo electrónico o simplemente intercambiando un archivo, se puede pedir ayuda a un compañero y cederle el control de nuestro PC para que nos solucione un problema siempre que también tenga Windows XP instalado. Esta invitación tendrá un periodo de validez determinado y podrá estar protegida por una contraseña para evitar cualquier potencial problema de seguridad. El destinatario podrá controlar el cursor del ratón del sistema remoto y los dos usuarios podrán hablar entre sí usando un servicio de mensajería instantánea, mientras que nosotros podremos cortar la comunicación en cualquier momento si las cosas se ponen feas. Esta herramienta está diseñada para que los usuarios se ayuden entre sí, enseñando a realizar una tarea determinada cuando uno se encuentre en apuros y puede ser interesante cuando no sepamos encontrar una función determinada o no queramos perder mucho tiempo explicando el problema que tenemos con nuestro sistema al representante de soporte técnico de Microsoft. Igualmente, para problemas de mayor gravedad, el servicio de soporte técnico de Microsoft podrá ayudarnos mediante esta misma herramienta a solucionar el problema.

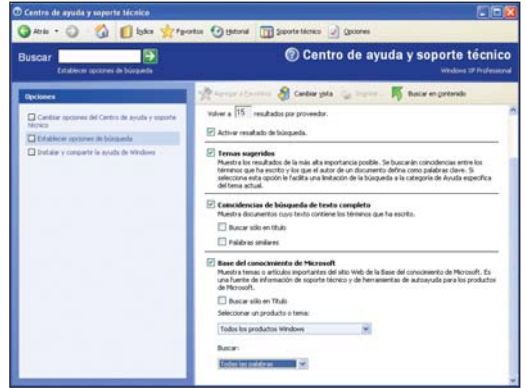
Información de sistema

La nueva herramienta de información del sistema, a la que podemos acceder desde la barra de herramientas pulsando sobre el botón *Soporte técnico* y escogiendo en la ventana que aparecerá uno de los enlaces disponibles en la

parte inferior izquierda, revelándonos toda la información de los recursos del hardware y todos los componentes instalados, permitiendo acceder directamente a los programas de diagnóstico y control avanzado del sistema operativo.

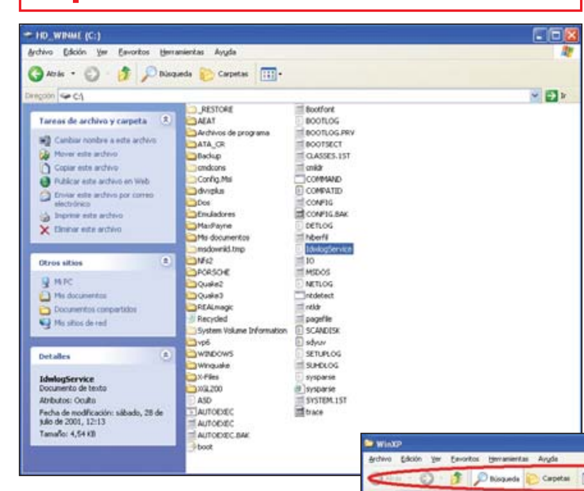
Personalizar la ayuda

Pulsando sobre el botón *Opciones* dentro de la barra de herramientas del *Centro de ayuda y soporte técnico* podremos cambiar la configuración y apariencia de la ayuda. Pulsando sobre el enlace *Cambiar opciones del Centro de ayuda y soporte técnico* estableceremos el modo en que se muestran los iconos en la barra de herramientas, así como el tamaño de fuente que se utilizará al mostrar contenidos de la ayuda. Dentro del apartado *Establecer opciones de búsqueda* podremos definir el número máximo de resultados que aparecerá para cada búsqueda, y también los términos de las búsquedas y lo temas que serán consultados en la base de conocimientos de Microsoft.



▲ ***Los sistemas de ayuda están totalmente unificados.***

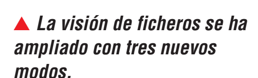
Explorador de Windows



El explorador de Windows se puede configurar según los deseos del usuario, incluyendo exclusivamente las funciones que estimemos oportunas.

Barras de herramientas

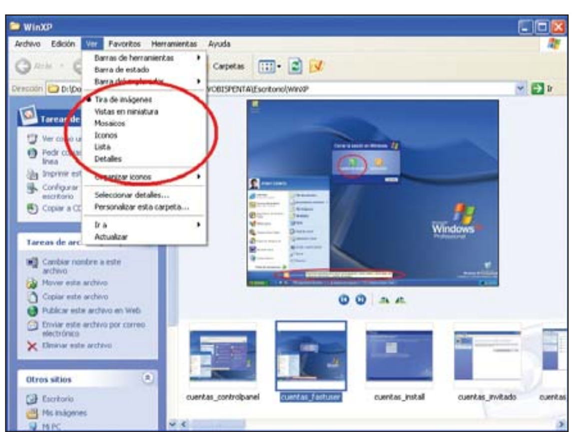
Desde el actual explorador de Windows se pueden buscar archivos con la nueva utilidad de *búsqueda* y acceder desde el icono *carpetas* a cualquier carpeta de los discos locales o de red. Pulsando con el botón derecho del ratón sobre la barra y seleccionando *Personalizar* podremos definir los iconos que querremos ver en la barra de herramientas.

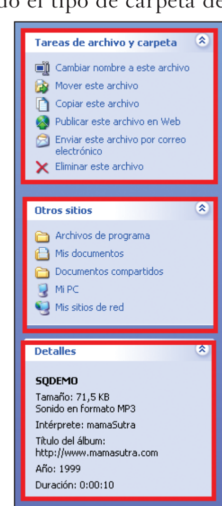


▲ ***La visión de ficheros se ha ampliado con tres nuevos modos.***

Vistas y plantillas

A los clásicos modos de vista *iconos*, *lista* y *detalles* se le suman en esta nueva versión el modo *mosaicos*, *vistas en miniatura* y *Tira de imágenes*. Entre las novedades, se encuentran que podremos ver en vez de los iconos que representan el tipo de archivo, el contenido en sí del mismo, señalando dentro de la vista de detalles las columnas que queramos ver en cada carpeta. Windows XP seleccionará automáticamente el tipo de vista dependiendo del contenido de las carpetas, gracias al uso de unas plantillas que en cualquier momento podemos cambiar acudiendo con el botón derecho las *Propiedades* de la carpeta y, dentro de la pestaña *Personalizar* escogiendo el tipo de carpeta de entre las opciones disponibles en la lista desplegable.

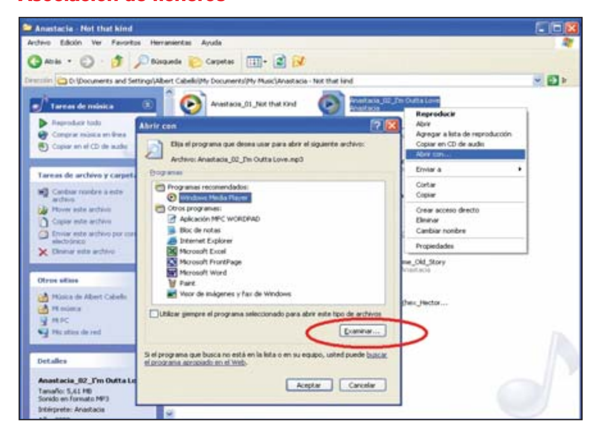




Paneles de tareas

Dependiendo del contenido de la carpeta o elemento seleccionado, en el panel de tareas situado en la parte izquierda del explorador, aparecerá una serie de enlaces que nos facilitarán el realizar diversas tareas con el elemento. Bajo este panel principal encontraremos siempre 4 enlaces que nos darán acceso a las carpetas de sistema más importantes: *escritorio, Mis imágenes, Mi PC* y *Mis sitios de Red*. En la parte inferior encontraremos la información del archivo: nombre, tipo, fecha de modificación y tamaño.

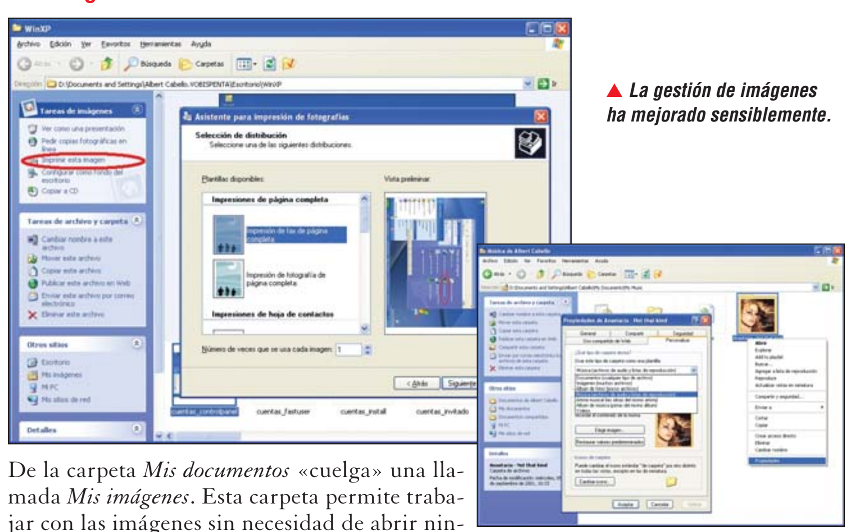
Asociación de ficheros



Desde el mismo explorador podemos modificar las asociaciones entre ficheros y aplicaciones que los gestionan, pulsando con el botón derecho del ratón sobre el archivo y

seleccionando en el menú contextual la opción *Abrir con*, donde podremos elegir entre los programas que nos sugiere el sistema para abrir el archivo o especificar otro nosotros mismos a través de la opción *Seleccionar programa*, introduciendo la ruta donde se encuentre.

Mis imágenes



▲ ***La gestión de imágenes ha mejorado sensiblemente.***

De la carpeta *Mis documentos* «cuelga» una llamada *Mis imágenes*. Esta carpeta permite trabajar con las imágenes sin necesidad de abrir ninguna aplicación, pudiendo ampliar, reducir, rotar, imprimir, ver a tamaño real o en modo de presentación de diapositivas, así como publicarlas en Internet o enviarlas por correo electrónico a amigos y familia. En estos dos últimos casos, Windows XP redimensionará si lo deseamos el tamaño de las imágenes para que ofrezcan la mejor calidad en el mínimo espacio posible. Para todos los poseedores de impresoras de color, Windows XP dispone de un asistente de impresión de fotografías que nos guiará paso a paso en todo lo necesario para la impresión de éstas. Además, el explorador integra un servicio que permite pedir copias impresas de nuestras fotos a través de Internet siguiendo simples pasos. De este modo, nos ahorramos tener que grabar un CD y llevarlo a la tienda para que las fotos sean impresas.

Mi música

De la misma forma, encontramos la carpeta *Mi música*, en la que podemos agrupar por álbumes nuestra música en formato digital. Cada carpeta puede representarse con una imagen de alta resolución, que veremos al seleccionar la *Vista en miniatura* y que nos ayudará a localizar más fácilmente el disco que buscamos. Añadir un disco completo a una lista de reproducción del reproductor de Windows Media o crear un CD de audio es tan sencillo como hacer clic con el botón derecho del ratón sobre la carpeta y seleccionar la opción *Añadir a lista de reproducción* o seleccionar

Administrar cuentas de usuario

Windows XP es un sistema operativo multiusuario que para los usuarios domésticos introduce funciones de seguridad hasta ahora inéditas en anteriores Windows. Aun así, con Windows XP es fácil compartir el mismo PC entre distintos usuarios, incluso una vez iniciado.

Paso 1

Personal e intransferible



El perfil de usuario incluye todas las personalizaciones del sistema, archivos personales, favoritos de Internet, agenda de contactos, cuentas de correo, etc

Y aquí entran en juego los perfiles de usuarios. Windows XP clasifica a todos los usuarios que utilicen el sistema mediante el uso de perfiles. Todas las personalizaciones del sistema, archivos personales, favoritos de Internet, agenda de contactos, cuentas de correo, etc., son almacenados en lo que denominados perfiles de usuario, que no son más que un conjunto de carpetas al que sólo tendrá acceso el usuario al que pertenecen. Para proteger cada uno de estos perfiles, Windows XP introduce (para los usuarios de Windows 9x) el término *Cuentas de usuario*.

Paso 2

Cuentas de usuario



Al iniciar por primera vez el sistema tras su instalación, aparece un asistente con el que además de contratar o configurar el acceso a Internet y activar el producto podemos crear hasta 5 cuentas de usuario con privilegios administrativos para las diferentes personas que vayan a utilizar el ordenador, a la que tenemos que sumar la cuenta propia del administrador creada en la primera fase de instalación de Windows.

Paso 3

Cuestión de privilegios

La seguridad de Windows XP se basa en niveles representados por grupos de usuarios. Cada usuario puede pertenecer a uno o varios de estos grupos y de esta forma quedará definido el nivel de acceso que tendrá al sistema. Entre los grupos existentes destacan los administradores, usuarios avanzados, usuarios limitados e invitados. El administrador de sistema tendrá acceso a todas las facetas del sistema: creación y gestión de usuarios, instalación y eliminación de aplicaciones, acceso al registro de Windows, las políticas de sistema y en definitiva acceso a cambios en partes vitales del sistema, mientras que los usuarios limitados no tendrán acceso a la configuración de sistema o instalación de aplicaciones.

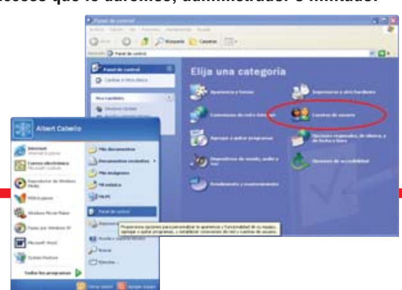


	Administrador de equipo	Limitada
Instalar programas y hardware	✓	
Realizar cambios en todo el sistema	✓	
Tener acceso y leer todos los archivos no privados	✓	
Crear y eliminar cuentas de usuario	✓	
Cambiar las cuentas de otras personas	✓	
Cambiar el nombre o el tipo de su propia cuenta	✓	
Cambiar su propia imagen	✓	✓
Crear, cambiar o quitar su propia contraseña	✓	✓

Paso 4

Panel de control

Desde el panel *Cuentas de usuario* gestionaremos las cuentas de los usuarios que utilizarán el equipo, pudiendo crear nuevos accesos o modificar o eliminar las cuentas ya existentes. Para crear una nueva cuenta, pulsaremos sobre el enlace *Crear una nueva cuenta*, introduciendo el nombre que la identificará y el tipo de acceso que le daremos, administrador o limitado.



los archivos y pulsar en el panel de tareas la opción *Copiar a CD de audio*. Una vez dentro de la carpeta donde se encuentra el álbum, seleccionando la vista *Detalles* podemos mostrar detalles como el *bitrate*, la duración, los comentarios. La carpeta también incluye enlaces que permiten hacer búsquedas de tiendas *on-line* para comprar la música del artista seleccionado.

Archivos superocultos

Otra novedad es el tratamiento de los archivos «súper ocultos». Todos los archivos disponen básicamente de cuatro atributos: archivo, sistema, oculto y sólo lectura. En Windows XP, si se marca un archivo como de sistema y oculto, lo que se llama un archivo súper oculto, éste por defecto no va a ser visto por el usuario, a no ser que a través del explorador de Windows seleccionemos en el menú *Herramientas/Opciones de carpeta* carpeta la ficha *Ver* y allí desactivemos la casilla *Ocultar archivos protegidos por el sistema* en el cuadro *Configuración avanzada*. A esta categoría pertenecen los ficheros de configuración que están en el raíz de *C:* («boot.ini», «ntdetect.com»…)

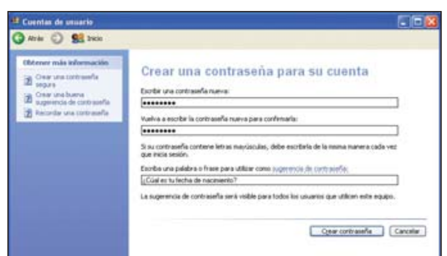
Gestores de arranque

Recordaréis que muchas veces, al introducir un CD en la unidad de CD-ROM, automáticamente se inicia la reproducción del mismo o se ejecuta la aplicación de instalación del programa que contiene el CD. Windows XP introduce los gestores de arranque, un pequeño programa encargado de comprobar el contenido del CD-ROM y mostrar las tareas que con su contenido se pueden realizar. De esta manera, dependiendo del contenido que contenga el CD podremos reproducir su contenido de vídeo, audio o DVD en el reproductor de Windows Media, abrir una ventana del explorador de Windows para ver su contenido, imprimir o mostrar en forma de diapositivas las imágenes, etc.

A.C.

Paso 5

Protegernos de miradas indiscretas



Cada usuario puede proteger su cuenta de acceso con una contraseña. Esta contraseña será sensible a las mayúsculas, por lo que pondremos especial atención al escribirla. También podemos establecer un pequeño acertijo para ayudarnos a recordarla. Para hacerlo, en el panel *Cuentas de usuario* seleccionaremos la cuenta y pulsaremos sobre *Crear una contraseña*.

Paso 6

Pasaporte para Internet

Windows XP permite asociar cada cuenta de usuario local con una cuenta de Passport, lo que nos servirá para autenticarnos en Internet y utilizar servicios como Windows Messenger. De esta manera, al iniciar sesión en nuestro equipo, automáticamente lo haremos también en sitios como Hotmail o MSN y no tendremos que introducir nombres de usuario o contraseñas en estos sitios web para que nos reconozcan.

Paso 7

Pantalla de bienvenida

La pantalla de bienvenida nos muestra la lista de usuarios del PC que pueden iniciar el sistema. En la pantalla de bienvenida no se mostrará la cuenta de administrador a menos que se inicie el sistema en modo *A prueba de*



fallos o la cuenta de administrador sea la única existente. Veremos que cada una de las cuentas de acceso están asociados a una imagen, que puede ser modificada a nuestro gusto desde el panel de control por una de las predefinidas o por cualquier archivo gráfico que tengamos. Para iniciar sesión en el equipo basta con pulsar sobre uno de los dibujos e introducir la clave en el caso de que sea necesario.

Paso 8

La cuenta de invitado

Windows XP incluye una cuenta de invitado. Esta cuenta de invitado tiene unos privilegios muy restringidos, y no está protegida por contraseña, de forma cualquier usuario puede utilizarla, por ejemplo para comprobar el correo en un ordenador en el que

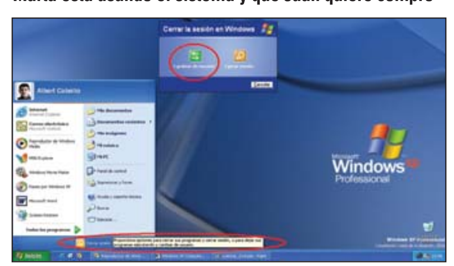


no tenga cuenta de acceso. Es por eso que esta cuenta está deshabilitada por defecto. Para habilitarla haremos clic sobre el icono que la representa y pulsaremos el botón *Activar cuenta de usuario invitado*.

Paso 9

Cambio rápido de usuario

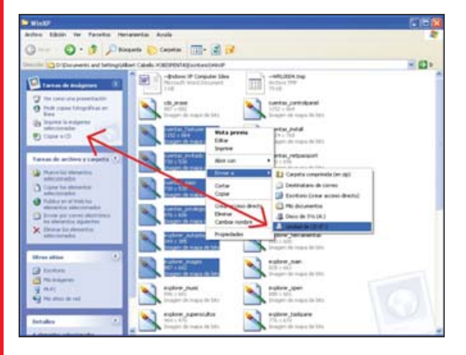
Además, podemos cambiar de usuario sin que se pierdan las tareas que estemos realizando. Supongamos que Marta está usando el sistema y que Juan quiere comprobar si tiene correo nuevo. Basta que Marta seleccione que desea dejar el PC a Juan para que éste empiece a trabajar con él como lo haría normalmente. Mientras tanto, las aplicaciones de Marta seguirán ejecutándose al tiempo que Juan usa las suyas. En cualquier momento, Juan puede cederle el control del PC a Marta mientras su correo se descarga. Para ello utilizaremos la opción *Cerrar sesión/Cambiar usuario* dentro del menú de inicio.



Grabación de CDs de datos y audio

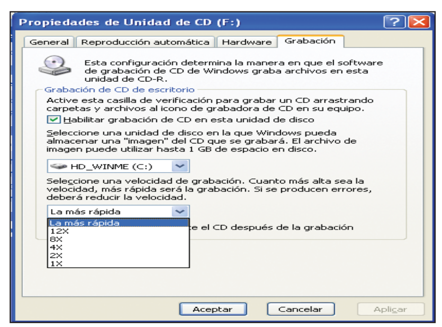
Una de las nuevas características incluidas en Windows XP es la posibilidad de crear CDs. Mediante unos sencillos pasos podremos dar rienda suelta a nuestra creatividad.

Paso 1
Seleccionar archivo



La grabación de CDs con Windows XP resulta tan fácil como guardar archivos en un disquete. Podemos mover, copiar y desplazar cualquier archivo a la unidad de CD-R con tan sólo arrastrar los archivos a la unidad que identifica la grabadora dentro de *Mi PC* o a mediante el menú contextual *Enviar a/Unidad de CD*.

Paso 2
Propiedades de la grabadora



A diferencia de versiones anteriores de Windows, donde la velocidad de grabación estaba limitada a 2x, Windows XP permite sacar el máximo provecho a la velocidad de grabación de nuestra unidad. Para comprobarlo, haremos clic con el botón derecho del ratón sobre el icono que represente a la grabadora dentro de *Mi PC* y seleccionaremos sus *Propiedades*. Una vez en la pestaña *Grabación* podremos establecer la unidad donde se almacenarán los archivos temporales y ajustar la velocidad de grabación de la unidad.

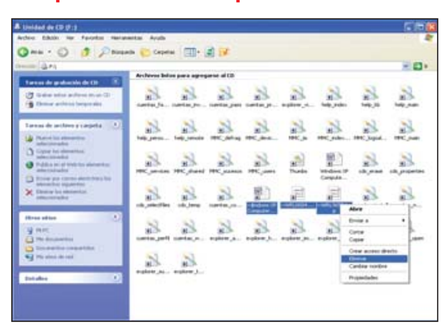
Paso 3
Seleccionar los archivos

No es necesario seleccionar todos los archivos en una misma sesión de usuario, de modo que podremos añadir nuevos archivos o realizar cualquier tipo



de cambios hasta que decidamos cerrar la sesión e iniciar la grabación. Los archivos seleccionados serán temporalmente copiados en la carpeta de sistema *X:\Documents and Settings\Nombre_Usuario\Configuración local\Application Data\Microsoft\CD Burning*, por lo que será necesario contar con espacio libre suficiente en el disco duro para el contenido de un CD.

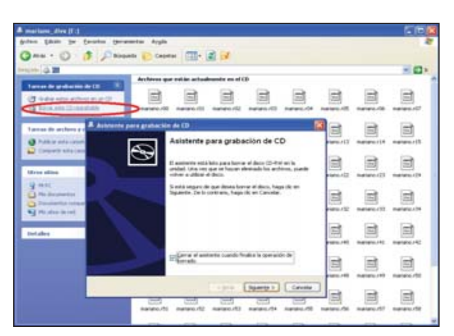
Paso 4
Comprobar nuestra compilación



En cualquier momento podremos inspeccionar a través del explorador de Windows el contenido de la unidad CD-RW, que mostrará transparentes los iconos de aquellos archivos que hayamos seleccionado para grabar en el CD. Cualquiera de estos elementos puede ser eliminado, así como también podemos crear carpetas y mover el contenido del CD entre ellas. En el momento en que pulsemos sobre el botón *Grabar estos archivos un CD* situado en el panel de tareas de la unidad de CD-RW, aparecerá el asistente que nos guiará a través del proceso de «quemado». Insertaremos entonces un CDR o CD-RW en blanco y en unos minutos finalizará la copia de archivos. La sesión de copia puede cerrarse en cualquier momento o dejarse abierta mientras lo deseemos. En el último caso, sólo los usuarios de Windows XP podrán leer nuestros CDs. Basta con cerrar la sesión para que el CD-R se convierta en un CD grabado estándar.

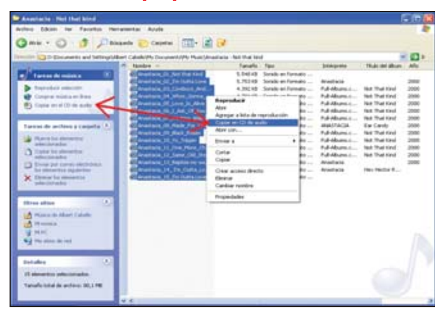
Paso 5
Borrar discos CD-RW

La herramienta de grabación de CDs de Windows XP también soporta CDs regrabables. Para borrar el contenido de uno de estos CDs bastará con insertarlo en la unidad regrabadora, abrir su contenido con el



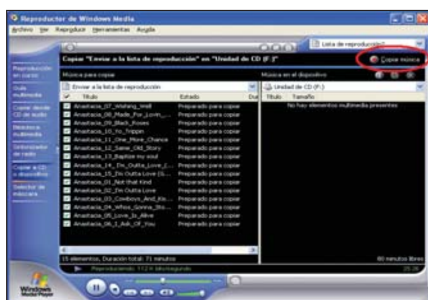
explorador de Windows y seleccionar en el panel de tareas la opción *Borrar este CD regrabable*.

Paso 6
Crear nuestro propio CD de audio



Para crear un CD musical que sirva en cualquier reproductor de CD, el formato de las canciones ha de poder ser utilizado por el reproductor de Windows Media. Iremos seleccionando los archivos de música digital dentro del explorador de Windows pulsando con el botón derecho del ratón sobre la opción *Copiar a CD de audio* o desde la misma opción en el *Panel de tareas*.

Paso 7
Añadir las canciones



La duración del disco aparecerá en la parte inferior. Podremos mover la posición de las canciones a través del menú M*over arriba/Mover abajo* o arrastrándolas con el cursor. Una vez seleccionados los archivos que compondrán el CD musical en la lista de reproducción, insertaremos un CD-ROM virgen en la regrabadora y seleccionaremos la opción *Copiar música* situada en la parte superior derecha de la ventana del reproductor.

Bluetooth comunicación fácil sin hilos

La tecnología Bluetooth parece destinada a ser el estándar de comunicación entre portátiles, teléfonos móviles y PDAs, por comodidad, eficiencia y lo reducido de su coste.

La irrupción de las distintas tecnologías inalámbricas no ha sido todo lo espectacular que cabría esperar. Sin embargo, son una de las opciones con más futuro en el mercado de consumo. Su facilidad de instalación y de utilización son sus principales valores. En cuanto a la tecnología Bluetooth, proporciona un camino fácil para la comunicación entre dispositivos y la conexión a Internet a altas velocidades en ausencia de cables, además de facilitar la sincronización de información entre ordenadores portátiles, teléfonos móviles y PDAs. Su principal objetivo es reemplazar los numerosos cables necesarios para comunicar nuestro equipo con cualquier equipo o periférico.

Para entender un poco mejor el funcionamiento de esta tecnología vamos a hacer un recorrido desde su concepción hasta nuestros días, comentando las diferentes alternativas que encontramos en el mercado, aunque de momento no hay muchas, así como comentar algunas de sus especificaciones más destacables.

Definición e historia

El nombre de la tecnología Bluetooth se tomó de un rey danés del siglo X llamado Harald Blåtand, cuya traducción es «diente azul», que se hizo famoso por sus habilidades comunicativas y sobre todo por iniciar el proceso de cristianización de la sociedad vikinga.

En lo referente a la corta historia de esta tecnología, sus inicios datan de 1994, cuando la compañía de comunicaciones Ericsson Mobile Communications promovió una iniciativa para estudiar una interfaz por radio entre los teléfonos móviles y sus accesorios, con la característica y condición de que tuviese bajo coste y consumo. Hasta ese momento, las tecnologías de comunicaciones basadas en el cable funcionaban con eficiencia; sin embargo, su instalación y configuración resultaba bastante engorrosa.

Entonces ya se podía encontrar en el mercado una tecnología inalámbrica, los infrarrojos, pero aspectos como su ancho de banda o su operatividad (tiene que haber línea visual entre los dispositivos que se comuniquen) no han permitido el asentamiento esperado en el mercado. Fue entonces cuando se llegó a la conclusión de que una solución de acceso por radio a bajo coste podía abrir un nuevo concepto absolutamente nuevo, permitir la conectividad entre dispositivos en ausencia de cables y sin la necesidad de que hubiera línea visual entre emisor y receptor, incluso sin la necesidad de estar en la misma habitación.

Sin embargo, para que este proyecto llegara a buen puerto, era necesario asegurar un estándar estricto para que su uso se popularizara y proporcionar a los fabricantes un modelo en el que basarse para desarrollar productos con esta tecnología.

Para conseguir un número suficiente de usuarios potenciales y promocionar un único estándar mundial, Ericsson estableció relaciones con otros fabricantes de dispositivos móviles en 1997, y a principios del siguiente año se constituyó el SIG (*Bluetooth Special Interest Group*). Este grupo de interés especial Bluetooth estaba formado por Nokia, IBM, Toshiba, Intel y, por supuesto, Ericsson. El nuevo concepto de comunicación recibió una excelente acogida y rápidamente se fueron uniendo nuevos miembros al SIG,

▲ Para conseguir un consumo más bajo, la tecnología Bluetooth se basa en chips CMOS.

Toshiba aborda las redes inalámbricas

La división de informática España se unió a la carrera de la tecnología Bluetooth a finales del año pasado con la comercialización de tarjetas PC Cards. Con ello Toshiba se convirtió en la primera compañía en comercializar productos con esta tecnología en ordenadores portátiles que dispongan de ranura PC Card. Simultáneamente, Toshiba lanzó al mercado la primera solución de software, siempre según fuentes de la propia compañía, especialmente desarrollada para esta tecnología y denominada *SPANWorks*. Esta primera solución desarrollada en los laboratorios de Toshiba, facilita la comunicación, sincronización y envío de ficheros entre distintos usuarios de ordenadores portátiles dotados con esta tecnología. La aplicación nos permite, entre otras cosas, formar redes de trabajo, hasta un máximo de siete puestos, eliminando así la necesidad de salas especialmente preparadas para la instalación de una red.
Las aplicaciones SPANWorks tienen como finalidad la creación de toda una gama de soluciones para informática portátil dotada con esta tecnología sin hilos, tanto en el entorno profesional como en el doméstico, mercados en los que Toshiba prevé que se desarrollará esta tecnología de manera pareja.



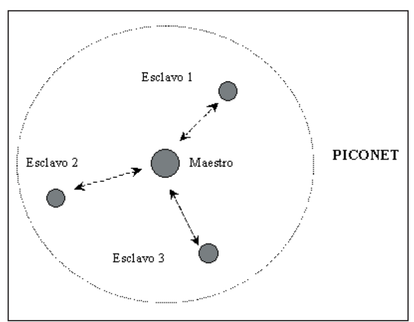
como las compañías 3Com, Compaq, Dell, Motorola, Lucent Technologies y la recientemente adquirida por Intel, Xircom entre otras.

Especificaciones y topología

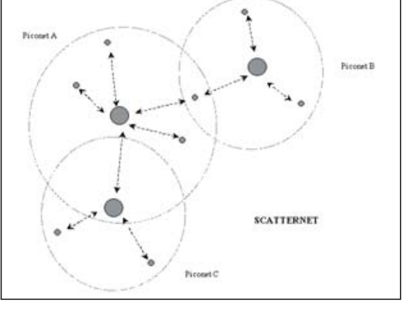
Las especificaciones técnicas de Bluetooth definen un canal de comunicación de 721 Kbps como máximo con un radio de acción de 10 metros, ampliable opcionalmente hasta 100 metros por medio de repetidores. La frecuencia de radio con la que trabaja está en el rango de 2,4 a 2,48 GHz, con la posibilidad de realizar hasta 1.600 saltos por segundo entre las 79 frecuencias soportadas en intervalos de 1 MHz. ¿Esto que significa? Estas características permiten operar a varios dispositivos bajo el mismo radio de acción sin interferencias de ningún tipo, además de brindar mayor seguridad y robustez. La enorme ventaja que ofrece esta banda de frecuencias es que se trata de un rango de frecuencias abierto. Esto quiere decir que no era necesaria la compra de una licencia a ningún gobierno, por lo que su implantación no debería ofrecer muchos problemas en este sentido, aunque luego no sería así, como veremos más adelante.

Otra característica de especial importancia es el consumo de energía. Bluetooth implica movilidad, por lo que el consumo de energía se debe controlar hasta el más mínimo detalle. Para conseguir alcanzar el objetivo de bajo consumo y bajo coste se ideó una solución implementada en un solo «chip» de 9 x 9 milímetros integrado por transistores de tecnología CMOS, y un consumo inferior en un 97% al de un teléfono móvil. Para transmitir a una distancia máxima de 10 metros necesita 1 mW de potencia, mientras que la versión de largo alcance se eleva a 100 mW.

En lo referente a la arquitectura del hardware, un dispositivo Bluetooth está compuesto por dos partes: un dispositivo de radio, encargado de modular y transmitir la señal, y un controlador digital, integrado por una CPU, encargada de atender las instrucciones relacionadas con Bluetooth del dispositivo anfitrión, y un procesador de



▲ *La formación de redes con estos dispositivos se denomina Piconet.*



▲ *Cuando dos piconet se comunican entre sí se forma una scatternet.*

3Com Wireless Bluetooth PC Card

Como un paso más para la conexión sin cables entre dispositivos electrónicos personales, 3Com Corporation ha anunciado la disponibilidad en todo el mundo de su PC Card con tecnología Bluetooth, que incorpora un paquete de software de sencilla instalación y utilización, 3Com Connection Manager para Bluetooth, y una innovadora antena. La 3Com Wireless Bluetooth PC Card permite a los usuarios móviles compartir información (archivos de datos, documentos de texto y listas contactos) de forma instantánea entre dispositivos personales Bluetooth, como agendas, PCs de sobremesa y teléfonos móviles.
Sobre la base de su historia de innovaciones en conectividad móvil, el software 3Com Connection Manager para Bluetooth funciona con cualquier tarjeta de red y proporciona una conectividad radicalmente sencilla para los usuarios móviles.

Precio: 23.500 pesetas (141,23 euros)
Fabricante: 3Com
Distribuidor: 3Com
Tfn: 900 983 125
www.3com.es

señales digitales, sobre el que corre un software denominado *Link Controller*, encargado del cumplimiento de los protocolos de comunicación entre los dispositivos con esta tecnología, además de que el enlace sea en todo momento seguro y estable.

La topología de las redes Bluetooth puede ser punto a punto, o punto a multipunto. La formación de redes con este tipo de dispositivos se denomina *piconets*. Estas redes tienen la posibilidad de crecer hasta alcanzar 8 conexiones punto a punto. Éstas se pueden extender mediante la formación de *scatternets*. Una *scatternet* es la red producida al establecer comunicación dos dispositivos pertenecientes a dos *piconets* diferentes. Dentro de una *piconet*, los diferentes dispositivos pueden actuar como maestros y como esclavos, dependiendo de si están enviando información o recibiéndola. En el primer caso, debe haber un paso previo a la comunicación. El dispositivo que vaya a actuar como maestro debe enviar la información del reloj, para sincronizarse, y la información sobre los saltos de frecuencia, para que los demás dispositivos interpreten correctamente la información transmitida.

Pocket PC continuará con Bluetooth

Si la división de sobremesa de Microsoft abandona temporalmente el soporte de este estándar, la división Pocket PC cree firmemente en este nueva tecnología, que proporcionará utilidades reales a los usuarios de dispositivos móviles, especialmente en los que a la sustitución de cables se refiere. Sin embargo, esta unidad de negocio asegura que Bluetooth no estará hasta entrado el próximo año, en el que se producirá la verdadera explosión de este estándar.

Más pesimistas se muestran algunos analistas que interpretan la decisión de Microsoft como un reflejo del estado real del mercado en este sentido, y no creen que el uso de Bluetooth esté ampliamente extendido hasta dentro de dos años. Por el contrario, desde Ericsson mantienen que el año próximo se alcanzará la cifra de 100 millones de productos con esta tecnología, cantidad suficiente como para considerar el mercado maduro y para que Microsoft cambie de idea.

Aplicaciones y alternativas

Las aplicaciones que puede haber con esta tecnología son de lo más variado. Desde la implementación de una red inalámbrica hasta la posibilidad de trans-



Aplicaciones y modelos de uso

Bluetooth es todavía una tecnología incipiente, por lo que a día de hoy no se encuentran en el mercado productos con sus especificaciones. Sin embargo, sus posibilidades son muchas, especialmente a nivel usuario.

1.-*Teléfono 3 en 1:* Un mismo teléfono lo podemos utilizar como fijo, si se encuentra dentro del radio de acción del punto de acceso instalado en nuestra casa, como teléfono móvil si nos encontramos fuera del radio de acción del punto de acceso de nuestra casa, y por último, como medio de acceso a nuestros contactos, teléfonos, correo electrónico, etc.

2.-*Escritorio inalámbrico:* Bluetooth nos ofrece la posibilidad de eliminar los molestos cables que utilizamos en nuestro equipo. Desde un teclado inalámbrico, pasando por el ratón, incluso un disco duro portátil que se comunique mediante esta tecnología.

3.-*Sincronización continua:* Los dispositivos Bluetooth mantienen constantemente la información sincronizada, por lo que si modificamos en nuestro PC y la misma estaba almacenada en nuestro PDA, se modificará automáticamente.

4.-*Dispositivos manos libres:* Ésta ha sido una de las primeras aplicaciones que se han encontrado en el mercado. El uso de estos dispositivos permite acceder a la información de los contactos, enviar correo electrónico, etc.

5.-*Portátil o PDA como teléfono:* Mediante unos auriculares inalámbricos podemos acceder a nuestro portátil o PDA y realizar llamadas como si de un teléfono se tratase.

Blips

En los próximos años se introducirá un nuevo término que tendremos que añadir a nuestro vocabulario, *Blip*. Este nuevo término, cuyas siglas significan *Bluetooth Local Infotainment Point*, supone un nuevo concepto de transmisión y diseminación de la información. Ericsson, empresa desarrolladora de esta idea, cree que los *Blips* se expandirán con mayor rapidez una vez esta tecnología se implante definitivamente, a través de los teléfonos móviles y los organizadores personales fundamentalmente.

El *Blip* funcionará como un concentrador para los dispositivos que se encuentren en su radio de acción, que se conectarán a él por radio. Por ejemplo, cuando entremos en un autobús, no será necesario comprar el billete, bastará con que nuestro móvil Bluetooth entre en comunicación con el *Blip* instalado en ese medio de transporte y se realice el pago a través de esta tecnología. Otra posibilidad es convertir las vallas publicitarias en un *Blip*. Los usuarios podrán conectarse cuando pasen por sus inmediaciones y acceder a la página web del anunciante o descargarse información adicional, e incluso cupones de descuento.

El *kit* de desarrollo de esta nueva plataforma será gratuito para facilitar a los distintos desarrolladores la implementación de aplicaciones. *Blip* está basado en Linux y está equipado con protocolo Wap y un *host* Bluetooth de Ericsson capaz de soportar transferencias a la máxima velocidad que alcanza esta tecnología, 720 Kbps.

El lanzamiento de este producto se prevé para finales de este año y su precio oscilará en torno a las 90.000 pesetas (540,91 euros); aunque, para el usuario final, el servicio será gratuito, a diferencia de otras tecnologías, como GPRS.

Windows XP no soporta Bluetooth

El lanzamiento este mismo mes del nuevo sistema operativo de Microsoft, Windows XP no incluye soporte para los dispositivos Bluetooth. Esta noticia sorprende, teniendo en cuenta que el gigante de Redmond es una de las compañías que iniciaron la andadura de esta tecnología sin hilos. Según un portavoz de la compañía, la decisión se debe a la imposibilidad de realizar pruebas de calidad necesarias. «*No existe la cantidad suficiente de hardware de calidad*» declara dicha fuente, aunque también añade que esto no significa que Microsoft abandone esta tecnología. Además, la mencionada fuente manifestó que la compañía considerará la inclusión de este soporte a medida que el volumen de estos dispositivos aumente en el mercado.

Xircom ofrece toda una familia de productos

Xircom, compañía recientemente adquirida por la todopoderosa Intel, ha anunciado la salida al mercado de una línea completa de productos de acceso Bluetooth, que permiten la sincronización entre dispositivos dentro de una PAN (*Personal Area Network*). Esta familia de productos está integrada por cuatro dispositivos:

1.- Tarjeta RealPort2 Integrated PC Card: Tarjeta PC Card que admite una gran variedad de módulos, tales como módem 56 K, módem RDSI o Ethernet. Tiene un precio aproximado de 29.100 pesetas (175 euros) y la podemos encontrar en el mercado desde el pasado mes de abril.

2.-Tarjeta CreditCard PC Card*:* Especialmente diseñada para los equipos portátiles que cuentan con una sola ranura PCMCIA de tipo II. Está disponible desde el pasado mes de mayo y su precio está en torno a las 27.300 pesetas (164 euros).

3.-Adaptador USB Bluetooth: El adaptador USB Bluetooth de Xircom amplía las ventajas de la comunicación inalámbrica allá donde haya un puerto USB. Este módulo estará disponible a finales de este año.

4.-Módulo SpringPort: Este módulo diseñado para la ranura SpringBoard del PDA Visor de HandSpring. Permitirá a los usuarios sincronizar el asistente digital con su equipo en ausencia de cables, entre otras cosas. Lo podremos encontrar en el mercado en los últimos meses de este mismo año.





▲ ***Bluetooth permite la comunicación entre todos los dispositivos móviles.***

ferir una fotografía de una cámara a nuestro móvil para enviarla por correo electrónico, o transferirla a nuestra impresora para imprimirla en ausencia de hilos. Hewlett Packard tiene previsto comercializar una impresora con estas características en las próximas fechas.

Problemas con el ejército francés

La tecnología ha encontrado obstáculos para su desarrollo e implantación en el mercado de consumo, al igual que cualquier otra tecnología de nuevo cuño. Sin embargo, a todos estos inconvenientes hay que sumar una de las características de la propia tecnología; ésta no es otra que la banda de frecuencia en la que opera. Como ya hemos comentado, Bluetooth opera en la banda de los 2,45 GHz, pudiendo cambiar de estado hasta 1.600 veces por segundo sobre 79 frecuencias distintas. Estas características entran en conflicto con las frecuencias utilizadas por el ejército francés en sus transmisiones, por lo que se negó a cambiarlas para dejar paso a Bluetooth. Para solucionar este problema se llegó a un acuerdo por el que en el país galo utilizarán el mismo rango de frecuencias pero con saltos a 23 frecuencias en lugar de 79. Este problema pudo dejar a Francia fuera de la carrera de Bluetooth. De hecho, hasta que se llegó a esta solución las autoridades francesas prohibieron la entrada en el país de dispositivos dotados con esta tecnología.

Desde el punto de vista profesional, la aplicación más práctica, sin duda es la posibilidad de montar una red inalámbrica en salas o entornos que ofrezcan dificultades para montar una LAN convencional. Para ello se utiliza un punto de acceso y cada puesto lleva instalado una PC Card con esta tecnología

Sin embargo en este sentido, se ha desarrollado otra tecnología sin hilos, las redes *Wireless*, basadas en la especificación 802.11a y 802.11b de la IEEE. Esta subdivisión se basa en la capacidad de transferencia, mientras la primera abarca aquellas con un régimen de hasta 2 Mbps, la segunda alcanza aquellas con un ancho de banda de hasta 11 Mbps. Empresas como Compaq, Lucent, 3Com o SMC, por citar algunas, ya tienen productos en el mercado.

Estas redes inalámbricas ofrecen un mayor ancho de banda que las basadas en la tecnología Bluetooth y sus especificaciones están recogidas por el organismo competente, en este caso la IEEE. De la misma manera, este organismo recoge las especificaciones de la tecnología Bluetooth (802.15 WPAN) para redes personales.

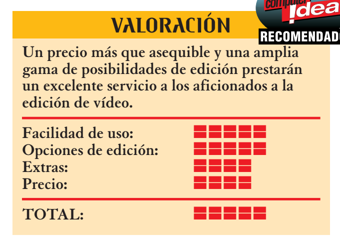
En definitiva, la llegada de esta tecnología a nuestros hogares ha sufrido un retraso respecto a lo previsto, sin embargo el futuro sigue siendo muy prometedor.

Fernando Reinlein

Malo: ■/ Regular: ■■/ Bueno: ■■■/ Muy bueno: ■■■■/ Excelente: ■■■■■

Pinnacle Studio 7

El vídeo digital está acercando cada vez más el terreno semiprofesional a los usuarios domésticos; la séptima versión de este software de edición demuestra que los vídeos caseros pueden ser casi perfectos.



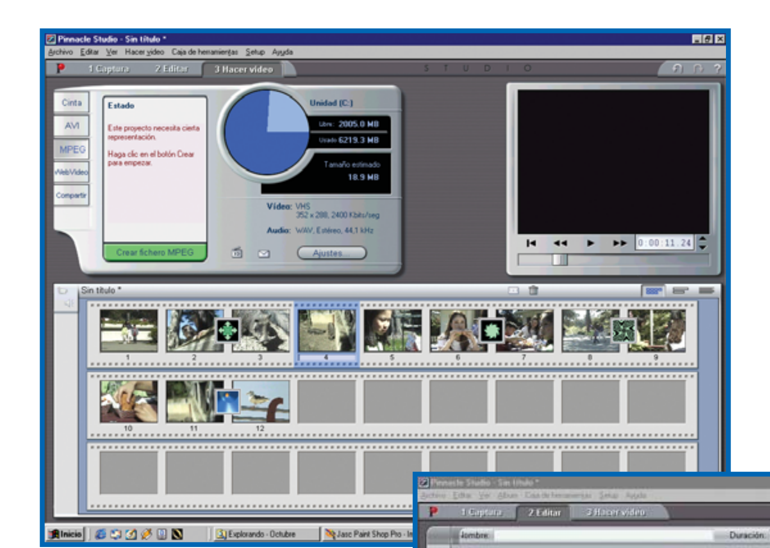
VALORACIÓN

Un precio más que asequible y una amplia gama de posibilidades de edición prestarán un excelente servicio a los aficionados a la edición de vídeo.

Facilidad de uso:	■■■■■
Opciones de edición:	■■■■■
Extras:	■■■■
Precio:	■■■■
TOTAL:	■■■■■

EDICIÓN DE VÍDEO

Hasta hace poco, este software de edición era el que acompañaba a las tarjetas capturadoras que ponía en circulación la propia compañía. Así, muchos de los usuarios de las tarjetas digitalizadoras ya estarán familiarizados con la interfaz que presenta el programa.
La pantalla principal del programa se divide en tres pestañas: *Captura*, *Editar* y *Hacer vídeo*. En la primera de ellas, aparece una representación de una cámara DV, como posible fuente de entrada de vídeo. Desde esta imagen de una cámara puedes controlar la cámara que tengas conectada al equipo. En la parte derecha de la pantalla aparece el espacio que tienes en el disco duro y la cantidad de tiempo que puedes almacenar en él.
Podemos configurar la vista preliminar del vídeo de manera que ocupe más o menos, según el espacio que tengamos. Si bien en cuanto a señales de vídeo sólo permite la entrada de una cámara DV, Digital8 o VCRs, lo cierto es que sí admite muchos formatos de sonido, de modo que este apartado esté perfectamente cubierto. En cuanto a la captura de imágenes estáticas, provenientes no sólo de una cámara sino también de alguna consola de videojuegos, resulta mejor utilizar el pequeño software AM Capture al que se accede a través de *Inicio/Programas/Studio Version 7/Herramientas/AM Capture*.
La segunda pestaña es la que contiene la función principal de este programa. En ella encontraremos las múltiples opciones de edición que nos ofrece. La interfaz muestra un «monitor» a la derecha, una imitación de tiras de película abajo y una especie de agenda con sus correspondientes solapas en el centro y a la izquierda. La primera solapa nos permite introducir un vídeo ya grabado en formato AVI para su edición. A medida que arrastremos las imágenes del vídeo sobre las tiras inferiores, iremos conformando el nuevo proyecto, en el que se pueden moldear a nuestro gusto tanto las imágenes como el sonido. En el monitor de la derecha podremos visionar el resultado de nuestras pequeñas incursiones.
En la segunda solapa podremos escoger las transiciones entre las secuencias. Todas las transiciones estándar están reflejadas, desde los fundidos a los encadenados, las cortinillas, etc., y hay muchas otras; tantas, que pueden desbordar a los aficionados dubitativos, pues no sabrán por cuál de ellas decantarse.



▲ *La interfaz que presenta el programa es intuitiva y de fácil uso.*

PINNACLE STUDIO 7
Precio: 16.472 pesetas (99 euros)
Fabricante: Pinnacle Systems
Tfn: 91 375 45 11
www.pinnaclesys.com
Requerimientos mínimos: Pentium II 350 MHz, 64 Mbytes de RAM (recomendado 128 Mbytes), 200 Mbytes libres en disco duro, tarjetas gráfica y de sonido compatibles con DirectX, Windows 98.

La tercera solapa muestra los titulares que podemos introducir. El programa trae unos cuantos por defecto, con frases habituales tipo «Feliz Cumpleaños», pero podemos editar sencillamente los títulos mediante la herramienta *TitleDeko* que se activa en *Caja de herramientas/Crear título*. Será muy sencillo crear nuestros títulos gracias a ella, aunque sus posibilidades son un poco limitadas en comparación, por ejemplo, con los tipos de transición.
La cuarta solapa nos permite capturar imágenes fijas de una entrada de vídeo, aunque para esto ya dijimos que era muy cómodo utilizar el programa AM Capture.
En cuanto a la última solapa, desde ella podemos obtener archivos sonoros para darle ambiente a nuestro vídeo. Se trata de un completo conjunto de opciones, que sin duda pueden satisfacer las exigencias de los usuarios medios.
En cuanto a la pestaña *Hacer vídeo*, en ella daremos salida a nuestra pequeña producción. Podemos volcar a cinta, siempre que nuestra cámara nos lo permita, o pasar a formatos de vídeo como AVI, MPEG, Real Vídeo o Windows Media. Es posible configurar los distintos tipos de compresión posibles en cada formato. En cualquier caso, el software nos informa de lo que nos pesa el vídeo en el disco duro y si éste es capaz de soportarlo. También podemos ver él vídeo completo antes de decidirnos o hacer algunas correcciones en su edición sin necesidad de volver a la pestaña anterior (en cualquier caso, las posibles correcciones son muy básicas).
Las posibilidades de la edición no lineal, como es sabido, son enormes. Este producto responde perfectamente a los requerimientos de cualquiera que desee afrontar sus primeros pasos con la edición. Su precio es bastante competitivo y, aunque desde luego está lejos de programas como Adobe Premiere, lo cierto es que también lo estamos la mayor parte de los usuarios.

R.M.C.



Canon Ixus Digital 300

La fotografía digital está cada vez más cerca de la convencional en cuanto a calidad, aunque el precio es aún superior.

VALORACIÓN

Facilidad de uso, robustez y el amplio abanico de posibilidades de utilización son sus mayores virtudes.

Calidad imagen:	■■■■
Conectividad:	■■■■
Memoria:	■■■■
Resolución:	■■■■
Software:	■■■■
Precio:	■■■■
TOTAL:	■■■■

CÁMARA DIGITAL

En estas mismas páginas hemos analizado en otras ocasiones alguna otra cámara digital de Canon. El denominador común entre ellas es una calidad media más que aceptable, unida a un diseño compacto y funcional y un LCD de tamaño medio (1,5 pulgadas) y buena calidad de imagen.

El objetivo que parece haber elegido Canon no es el incremento de calidad en cada modelo nuevo, sino hacer más accesible este tipo de dispositivos para el usuario de a pie. Como viene siendo habitual en la marca, este producto cuenta con un tamaño bastante reducido, lo cual no afecta en absoluto a su robustez, aspecto que viene cubierto gracias a la inclusión de una carcasa metálica con la que viene fabricada.

En lo referente a sus características técnicas, comentar que está basada en un CCD de 2,11 megapixels, lo cual nos permitirá realizar fotografías a una resolución de hasta 1.600x1.200 puntos. De todos modos, contamos con la posibilidad de hacer las fotografías de menor tamaño bajando la calidad de la captura bien a 640x480 o bien a 1.024x768, con el consiguiente ahorro de espacio de almacenamiento en la tarjeta. Hablando de este apartado diremos que, de serie Ixus 300 cuenta con una tarjeta en formato *Compact Flash* de 8 Mbytes.



IXUS DIGITAL 300

Precio: 139.050 pesetas (835,71 euros)

Fabricante: Canon

Tfn: 901 301 301

www.canon.es

Las fotografías se pueden realizar de tres maneras, una en modo automático, manual o captura de vídeo. En el primer caso podremos configurar parámetros tales como la captura en modo macro o el funcionamiento del flash. Sin embargo, el control del tiempo de exposición queda desactivado. Para poder utilizarlo resulta imprescindible trabajar en modo manual. Igualmente, también en este modo, tenemos la posibilidad de configurar las condiciones de luz que hay en el momento de realizar la fotografía (tugsteno, sol, nuboso, etc), e incluso hacer fotografías en blanco y negro.

Gracias al objetivo de la máquina contamos con un zoom óptico de 3 aumentos y uno digital de 2,5, por lo que si los combinamos logramos un zoom de 7,5 aumentos. Un punto muy a su favor viene dado por el sistema de alimentación, que viene cubierto por una batería de Ion-Litio, componente gracias al cual podremos aprovechar mucho mejor la cámara que con las habituales pilas recargables.

E.J.M.

Malo: ■/ Regular: ■■/ Bueno: ■■■/ Muy bueno: ■■■■/ Excelente: ■■■■■

Sigma Designs REALmagic Hollywood Plus

La excepcional calidad que nos ofrece esta tarjeta nos permite disfrutar al máximo, a través del ordenador, de nuestras películas DVD.

TARJETA DESCOMPRESORA

Hasta hace poco tiempo, si queríamos disfrutar de una película en formato DVD, utilizando nuestro ordenador para tal propósito, no nos quedaba más remedio que adquirir una tarjeta descompresora de vídeo MPEG-2. A pesar de que hoy en día los procesadores que se integran en nuestros equipos nos permiten reproducir estas películas sin necesidad de utilizar estas tarjetas, hay que tener en cuenta que éstas incorporan una serie de características, como salidas de TV, conectores SP/DIF para señales de audio digital multicanal o la capacidad de liberar a la CPU de la mayor parte del trabajo de descompresión, que hacen que resulten una alternativa muy atractiva para reproducir vídeo MPEG2 con alta calidad.

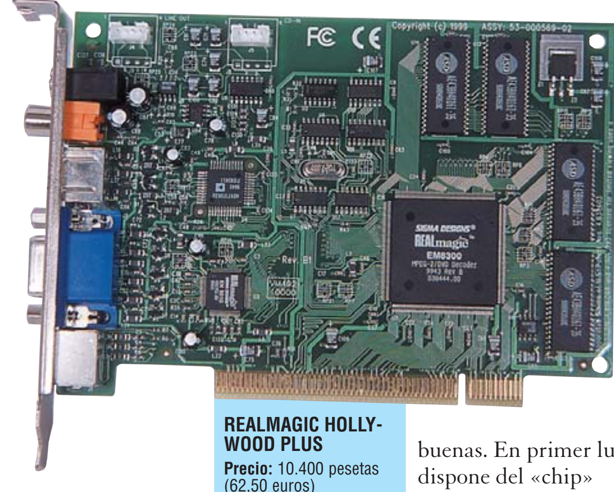
La tarjeta que aquí os proponemos está dirigida al sector doméstico. Pero, a pesar de ello, presenta unas características muy buenas. En primer lugar, dispone del «chip» EM8300, con el cual podremos reproducir todo tipo de secuencias, aunque éstas no tengan unas condiciones de iluminación buenas o existan amplios movimientos de cámara.

Tenemos que decir que la reproducción se realiza con una calidad excepcional y la definición de los colores, así mismo, también nos muestra una gran variedad cromática. Cabe destacar la acertada selección de software que los fabricantes han escogido para este dispositivo. Además, es bastante sencillo de manejar, a la vez que completo.

Por último, incluye una aplicación que nos permite efectuar la calibración de la imagen de manera automática, así como el programa DVD Station, una herramienta sencilla de utilizar que nos muestra una interfaz parecida a la de cualquier vídeo doméstico, para que podamos disfrutar al máximo de nuestras películas en formato DVD.

Una tarjeta, en definitiva, que no podemos perder de vista para obtener lo mejor de nuestros DVDs.

E.S.M.



REALMAGIC HOLLYWOOD PLUS
Precio: 10.400 pesetas (62,50 euros)
Fabricante: Sigma Designs
Distribuidor: Abyss Computers
Teléfono: 902 11 86 84
www.sigmadesigns.com

VALORACIÓN (computer!dea RECOMENDADO)

Esta tarjeta muestra unos resultados excelentes, con una imagen nítida y definida incluso en situaciones de poca luz.

Instalación:	■■■■
Facilidad de uso:	■■■■
Calidad de reproducción:	■■■■■
Definición del color:	■■■■■
Precio:	■■■■
TOTAL:	■■■■

Hauppauge! WinTV PCI-FM

Una manera sencilla de ver la televisión y escuchar la radio en nuestro ordenador esta completa tarjeta sintonizadora que nos permite capturar imágenes.

SINTONIZADORA DE TELEVISIÓN

Si hay algo que tenemos claro es que las posibilidades que nos ofrece un ordenador son muy amplias y diversas, abarcando diferentes terrenos. Buena muestra de ello son estas tarjetas sintonizadoras de televisión, que nos permiten, de una manera sencilla y, lo que es también importante, por poco dinero, convertir nuestro ordenador en una televisión.

Hauppauge! nos propone este modelo, en formato de tarjeta PCI con tecnología BusMaster. La instalación no es complicada, únicamente presenta los inconvenientes habituales a la hora de instalar un dispositivo interno, ya que tendremos que abrir la caja del ordenador.

Con WinTV PCI-FM podremos sintonizar hasta 125 cadenas con sonido Nicam estéreo. Se trata de un modelo bastante completo que dispone de un modo que nos permite previsualizar al mismo tiempo hasta 16 cadenas y escuchar radio FM.

Junto con la tarjeta, los fabricantes han incluido un cómodo y completo mando a distancia que nos permitirá controlar las funciones que nos ofrece este dispositivo interno. Por otro lado, también tenemos a nuestra disposición la función de teletexto y la de capturar imágenes, tanto fijas como móviles.

En este apartado, la resolución que es capaz de soportar es de 1.600x1.200 puntos, lo que está por encima de la media de otros modelos de tarjetas similares. La captura de estas imágenes se puede efectuar en tres formatos muy comunes: BMP, TIF y JPEG. También graba secuencias de vídeo a través de fuentes de vídeo compuesto y nos permite, en el caso de que dispongamos de una cámara para tal propósito, realizar videoconferencias de manera sencilla, a través del Microsoft NetMeeting 2.1 que se incluye con la tarjeta.

En cuestión de software, además del programa anteriormente mencionado, se ha incluido las aplicaciones WinTV, WinTV-SnapShot (para capturar imágenes), WinTV-Capture (para edición de vídeos) y Teletexto VTPlus.

E.J.M.

WINTV PCI-FM
Precio: 20.900 pesetas (125,61 euros)
Fabricante: Hauppauge!
www.hauppauge.com

VALORACIÓN

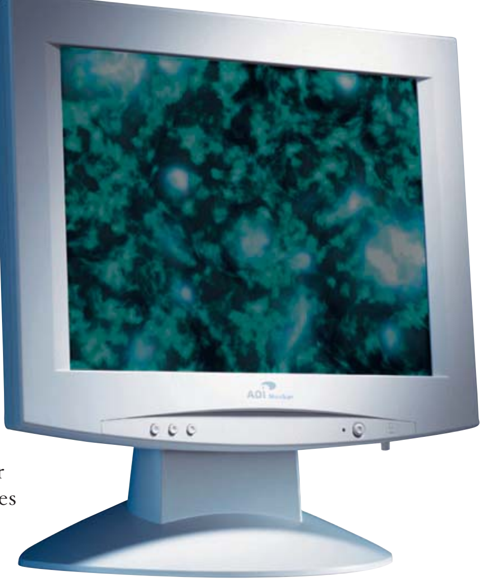
Esta tarjeta sintonizadora nos ofrece unas buenas prestaciones y un cómodo mando a distancia, además de tener una buena calidad de imagen.

Facilidad de instalación:	■■■■
Facilidad de uso:	■■■■
Calidad de imagen:	■■■■
Conexiones:	■■■■
Accesorios:	■■■■
Precio:	
TOTAL:	■■■■

Adi MicroScan A600

Cada vez son más los usuarios que prefieren invertir algo más de dinero y adquirir una pantalla plana que no ocupe espacio.

PANTALLA PLANA



A pesar de que, todavía hoy en día, se tiene la idea de que las pantallas planas son un artículo de lujo inalcanzable, poco a poco van apareciendo en el mercado modelos con un precio algo inferior, aunque todavía queda mucho camino por recorrer. En cualquier caso, resultan evidentes las ventajas que ofrecen este tipo de periféricos, ya que, además de tener una gran calidad, ahorran un espacio considerable en nuestra mesa de trabajo.

En el caso que nos ocupa, este modelo ha demostrado poseer unas prestaciones bastante aceptables, a pesar de que el precio sea algo inferior que el de otros dispositivos de similares características.

En las pruebas a las que hemos sometido a este modelo en nuestro Laboratorio, uno de los aspectos más destacables que debemos tener en cuenta es en el apartado del brillo y el contraste, ya que en ambos aspectos ha conseguido unas prestaciones bastante buenas.

Pero también presenta ciertos aspectos en los que encontramos algunas carencias, como puede ser, por ejemplo, que MicroScan A600 tan sólo dispone de una entrada de señal para conectar a un ordenador frente a las dos entradas que suelen presentar los últimos modelos. Por otro lado, hay que decir que su ángulo de visión y la gama de colores que es capaz de representar también son inferiores a los de otros modelos.

En cuanto a la resolución máxima que puede alcanzar, ésta es de 1024 puntos por 768 líneas, por lo que estos datos corresponden perfectamente con el tamaño de la pantalla, que es de 15 pulgadas. Este último dato puede que a algunos usuarios les parezca que tiene un tamaño algo escaso, pero hay que tener en cuenta la diferencia de precio que podría suponer adquirir una pantalla de mayores dimensiones. Incluso así, su precio es alto, pero no deja de tratarse de todo un lujo semejante pantalla.

VALORACIÓN

Esta pantalla plana ofrece una muy buena calidad / precio, ya que ofrece unas características muy similares a las de modelos superiores. Eso sí, tan sólo disponemos de 15 pulgadas.

Calidad de imagen:	■■■■
Prestaciones:	■■■■
Configurabilidad:	■■■
Precio:	■■■■
TOTAL:	■■■■

MICROSCAN A600
Precio: 199.000 pesetas (1196,01 euros)
Fabricante: Adi
Distribuidor: Cioce
Teléfono: 93 508 65 00
www.adi.com.tw
Garantía: 1 año

Malo: ■/ Regular: ■■/ Bueno: ■■■/ Muy bueno: ■■■■/ Excelente: ■■■■■

Lexmark Z53

Con esta impresora podremos tener nuestras copias con una buena calidad y prestaciones a un precio ajustado.

IMPRESORA

Con esta gama de impresoras de consumo que Lexmark ha sacado al mercado, está adquiriendo un prestigio en este sector, dado que la relación calidad / precio que nos ofrece es muy buena. El modelo que hemos analizado es el Z53, el más alto de esta gama. Está destinado a usuarios profesionales de pequeñas oficinas y oficinas domésticas, teniendo un ciclo mensual de alrededor de 5.000 páginas. Funciona mediante tecnología de inyección de tinta térmica y ofrece al usuario una calidad de impresión de 2.400x1.200 ppp. Por otro lado, la velocidad de impresión que nos ofrece este modelo es bastante buena, ya que con esta impresora podremos imprimir hasta 16 páginas por minuto en blanco y negro, eso sí, con velocidad rápida, y hasta 8 páginas por minuto en color.

La conexión con el ordenador se puede realizar tanto por cable paralelo como por USB y funciona con Windows 95/98/NT/2000, iMac OS 8.6 o superior y también es compatible con Linux (Red Hat 6.1, SuSe 6.3, Mandrake 7.0 o superior).

Por otro lado, esta impresora también dispone de funciones como ahorro de tinta e indicadores de los niveles de tinta con mensajes de audio, lo que resulta bastante útil para no quedarnos sin tinta en el peor momento. No podemos dejar de mencionar que en las pruebas realizadas en nuestro Laboratorio, Z53 Color Jetprinter ha demostrado una calidad bastante aceptable y un funcionamiento rápido y sin demasiado ruido (el problema del sonido está presente en muchas impresoras). Junto con la impresora, los fabricantes han incluido la fuente de alimentación externa, un cartucho de alta resolución negro y otro a color, un CD con los controladores y una guía de usuario con la garantía, que en este caso es de un año con reemplazo a domicilio.

E.J.M.

Z53 COLOR JETPRINTER
Precio: 32.900 pesetas (197,73 euros)
Fabricante: Lexmark
Teléfono: 91 436 00 48
www.lexmark.es
Garantía: 1 año

VALORACIÓN

La relación calidad / precio de esta impresora es muy buena. Las imágenes presentan una calidad de imagen aceptable y dispone de una buena velocidad.

Facilidad de uso:	■■■■
Velocidad:	■■■■
Calidad de imagen:	■■■■
Conectividad:	■■■■
Precio:	■■■■
TOTAL:	■■■■

Canon S400

Canon relanza el modelo S400 y sigue apostando por el segmento de consumo con un precio muy competitivo.

IMPRESORA



El mercado de consumo sigue siendo un pastel muy atractivo para los fabricantes de periféricos, por lo que Canon sigue apostando por productos con una relación calidad-precio muy interesante.

Sus características técnicas las podemos catalogar como de gama alta dentro del mercado de usuarios final. La velocidad de impresión puede alcanzar hasta las 9 páginas por minuto en monocromo y en modo borrador, aunque la velocidad desciende hasta 6,8 ppm en modo estándar. La impresión en color alcanza 4 ppm en modo borrador y 2,2 en modo estándar. En nuestras pruebas los resultados no llegan a estas cifras, 8 páginas en blanco y negro por 3,4 en color, aunque esta pequeña diferencia a la baja es algo común en dispositivos como las impresoras.

En cuanto a su diseño, Canon sigue apostando por un panel de control con pocos botones, dos en este caso, encendido y expulsión del papel, y por trasladar la operatividad de la impresora al software de monitorización del estado del dispositivo. Desde éste podemos ajustar los cabezales y controlar el consumo de tinta de los cartuchos, en los que este fabricante insiste en los recipientes independientes, uno para cada color de los fundamentales (cian, magenta y amarillo) y otro para la tinta de color negro.

Esta característica supone un ahorro en consumibles, característica muy importante dados los precios que adquieren éstos. Los ciclos de trabajo de los cartuchos suministrados por Canon están entre las 420 páginas del de tinta negra, con una cobertura del 5%, y las 340 páginas de los cartuchos de color, con una cobertura de un 7,5%.

Otra característica en la que sigue insistiendo este fabricante es la posibilidad de utilizar la impresora como escáner con la incorporación de un cartucho especial para tal efecto, IS-32, que nos permitirá escanear imágenes a una resolución de 720x720 puntos con una profundidad de color de 24 bits, características más que suficientes dado que es un recurso para casos concretos y no se trata de un escáner o un multifunción propiamente dicho.

Respecto a la calidad de la impresión y el funcionamiento del dispositivo, a nuestro entender resulta demasiado ruidosa y los degradado de color son un tanto defectuosos, incluso en papel de calidad.

F.R.B.

CANON S400
Precio: 24.900 pesetas (149,65 euros)
Fabricante: Canon
Tfn: 901 301 301
www.canon.com

VALORACIÓN

Facilidad de instalación y la posibilidad de escáner se unen a un precio muy competitivo.

Facilidad de uso:	■■■■
Velocidad:	■■■■
Calidad de impresión:	■■■■
Conectividad:	■■■■
Precio:	■■■■■
TOTAL:	■■■■

MEDIO

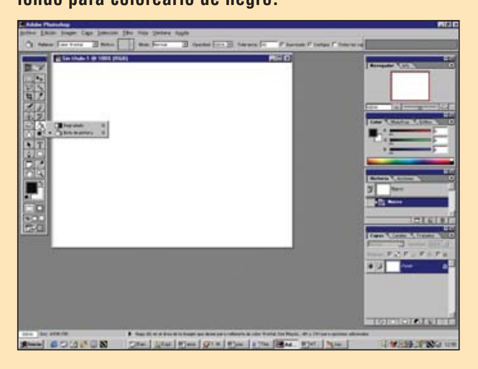
Efectos metálicos en Photoshop

¿Queréis sentir la emoción de un viaje de alta velocidad con alguna de las nuevas funciones de Photoshop? Os enseñaremos qué se puede hacer con este excelente programa de retoque fotográfico.

Adobe Photoshop es el programa de retoque fotográfico más extendido del mundo. Quienes trabajan con imágenes para el papel impreso o para la Web están obligados a conocerlo a fondo. Y, una vez conocido, no pueden menos que apreciarlo. Tenemos que reconocer, sin embargo, que, en honor a la verdad, no es un programa sencillo, dada la gran cantidad de funciones dedicadas a los profesionales que se le han añadido en el paso de los años; para algunos, es uno de sus alicientes, pero para otros se puede convertir en una verdadera pasadilla. Para disfrutarlo plenamente hace falta conocer algunos pequeños trucos. En esta ocasión vamos a ver cómo se trabaja para conseguir los efectos metálicos con el programa.

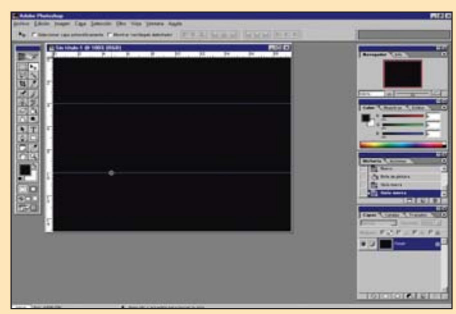
PASO 1

Abre Photoshop 6.0 y crea un nuevo documento en formato RGB haciendo clic en el menú *Archivo/Nuevo*. Las dimensiones están a tu elección, pero no pueden superar los 15 centímetros para evitar un fichero muy grande y difícil de gestionar. Recuerda que el programa te pide como mínimo 64 Mbytes de memoria RAM, pero te aconsejamos una dotación mayor: 128 Mbytes.
Para empezar coloreamos de negro el fondo: ponte en la capa *Fondo*, señala el negro como color de primer plano en la *Barra de herramientas*, después escoge la herramienta *Bote de pintura* (basta con presionar la tecla «G») y haz clic en algún punto del fondo para colorearlo de negro.



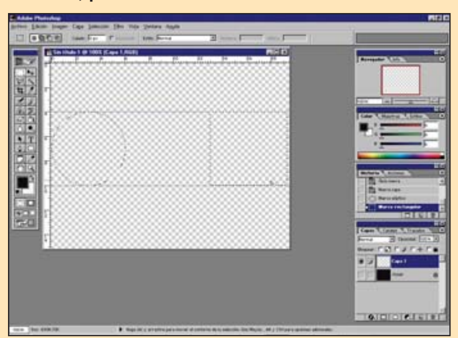
PASO 2

A continuación crea un nuevo nivel haciendo clic sobre el icono *Nuevo* de la ventana *Capas*. Presiona «Control + R» para hacer visibles las reglas (se puede hacer a través del menú *Vista/Mostrar reglas*). Sitúa dos reglas en el centro de la imagen a cerca de cinco centímetros de distancia la una de la otra. Para realizar esta operación, selecciona la herramienta *Mover* presionando la tecla «V», haz clic sobre la regla horizontal y mueve el ratón hacia abajo. Detenlo a la altura deseada: donde dejes de presionar el botón del ratón, ahí quedará la guía.



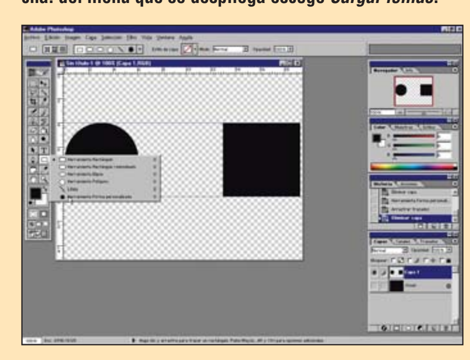
PASO 3

Salva la imagen abriendo el menú *Archivo/Salvar*. Crea una capa nueva; para ello, puedes presionar el icono que, en la parte baja de la ventana *Capas* aparece junto a la papelera, o bien a través del menú *Capa/Nuevo/Capa*. A continuación, retira la visualización del fondo haciendo clic sobre el icono que representa un ojo en la ventana de *Capas*. Presiona «Mayúsculas + M» hasta que desaparece, en la *Barra de herramientas*, la herramienta de *Marco elíptico*. Manteniendo presionada la tecla de mayúsculas, diseña un marco circular a la izquierda de la imagen, entre las dos guías. Presiona de nuevo «Mayúsculas + M» para seleccionar la herramienta *Marco rectangular*. Mantén presionada la tecla de mayúsculas y dibuja un cuadrado a la derecha de la imagen. Debes estar muy atento y realizar una operación inmediatamente después de la otra; en caso contrario, corres el riesgo de perder la selección y tener que empezar desde el principio. En cualquier caso, recuerda que siempre puedes anular la última acción realizada presionando al mismo tiempo las teclas «Control + Z». Si deseas anular más acciones, presiona «Control + Alt + Z».



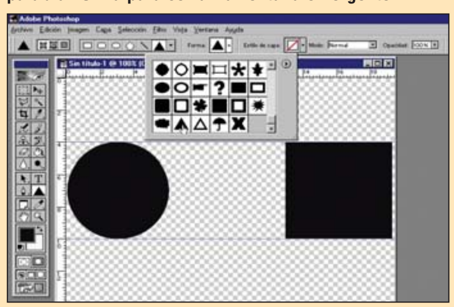
PASO 4

Ahora presiona simultáneamente las teclas «Alt» y «Retroceso» (esta última se encuentra en el teclado arriba a la derecha y está representada por una tecla que señala a la izquierda) para rellenar la selección de negro, como ya hemos hecho con el fondo; después presiona «Control + D» para deshacer la selección. Presiona «U» y haz clic con el botón dereche del ratón sobre la herramienta que se ha activado en la *Barra de herramientas*. Aparece un menú desplegable, en el que tenemos que seleccionar la opción *Herramienta forma personalizada*. Notarás que después de haberlo seleccionado la barra de *Opciones* (inmediatamente debajo de la barra de *Menú*) cambia de aspecto. Haz clic sobre el triangulito que está junto a la palabra *Forma* y se abrirá una ventana emergente en la cual hay algunas formas. Photoshop muestra sólo algunas, pero en realidad contiene muchas más en memoria. Haz clic sobre el pequeño botón que representa un triángulo orientado a la derecha: del menú que se despliega escoge *Cargar fomas*.



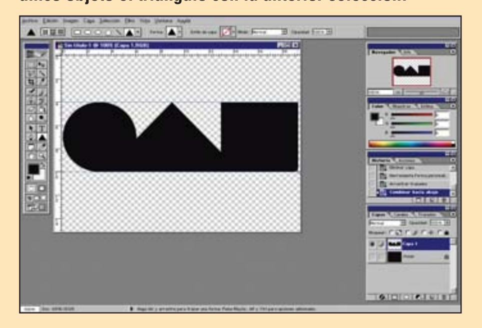
PASO 5

Explora el disco duro hasta encontrar la carpeta *C:/Archivos de programa/Adobe/Photoshop 6.0/Ajustes preestablecidos/Formas personales* y selecciona el fichero «Formas personalizadas». Haz clic sobre cargar. Ahora tienes a tu disposición una librería de formas mucho más amplia. Selecciona «Triángulo»; se encuentra entre las últimas. Luego haz clic sobre la palabra *Forma* para cerrar la ventana emergente.



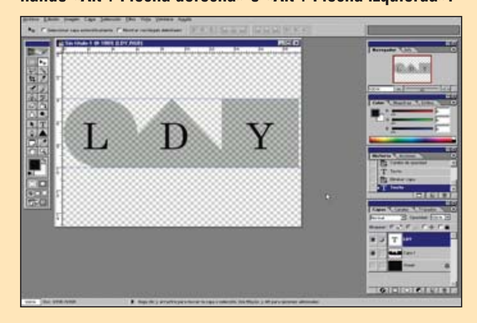
PASO 6

Utiliza la forma «Triángulo» para diseñar un largo triángulo negro dentro de las fuías, entre el círculo y el cuadrado. Si no aciertas a la primera la dimensión y la posición, presiona «Control + Z» para anular y repetir la operación. Para situar el triángulo en la posición justa, presiona «Control» y mueve la figura con el ratón. Al terminar presiona «Control + E» para unir en un único objeto el triángulo con la anterior selección.



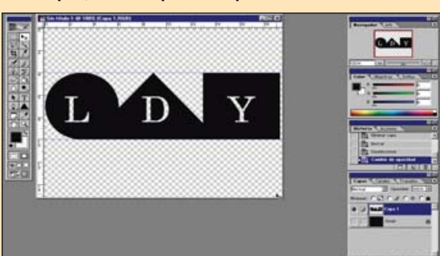
PASO 7

Para permitir la visualización de los siguientes pasos, reduce al 50 % la opacidad de la capa sobre la cual estás trabajando (desde la ventana de *Capas*). Haz clic sobre la herramienta de texto o presiona la tecla «T» y escribe las tres letras que te apetezcan. Presiona «Control + A» para seleccionar lo escrito, y luego dale una fuente cualquiera y una dimensión de cerca de 90 puntos. Haz clic sobre el botón *Paletas* y escoge un espaciado tal de los caracteres que permita centrar cada en las formas que has creado. Puede que tengas que dar un valor distinto para cada letra. Puedes hacerlo seleccionando la letra anterior a la que quieres situar y presionando «Alt + Flecha derecha» o «Alt + Flecha izquierda».



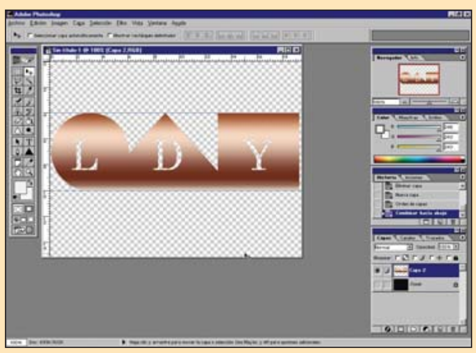
PASO 8

Haz clic con el botón derecho del ratón sobre la miniatura del texto, en la ventana de las *Capas*. Escoge *Seleccionar transparencia de capa* para crear una selección entorno a las letras. Mientras la selección está activa, arrastra la capa de texto a la papelera para cancelarla. Presiona la tecla Retroceso» para cancelar el contenido de la selección de la nueva capa en que te encuentras y luego las teclas «Control + D» para retirar la selección. En la ventana *Capas*, vuelve a poner la opacidad al 100 %.

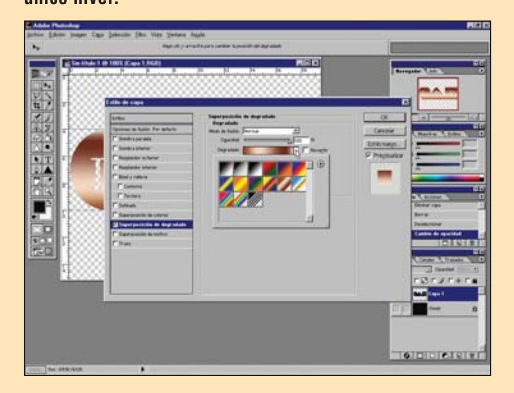


PASO 9

A continuación aplicaremos un estilo a nuestra creación. En la ventana de las capas, haz clic sobre la «F» que aparece abajo a la izquierda y en el menú escoge la opción *Superposición de degradado*. Se abrirá la ventana *Estilo de capa*: aquí haz clic en el triángulo que está junto a la palabra *Degradado* y escoge el que simula madera. Marca la opción *Revertir* y haz clic en *OK*.

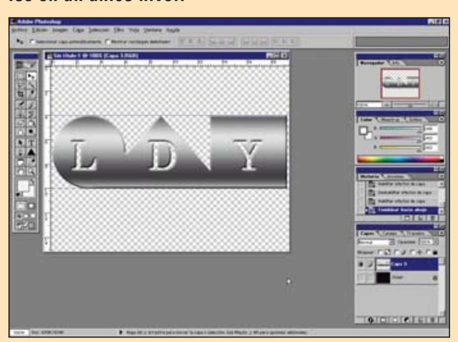


Crea una nueva capa como hiciste más arriba. Ponla bajo la capa que teníamos, vuelve a ponerte sobre la capa 1 y presiona «Control + E» para unirlos en un único nivel.



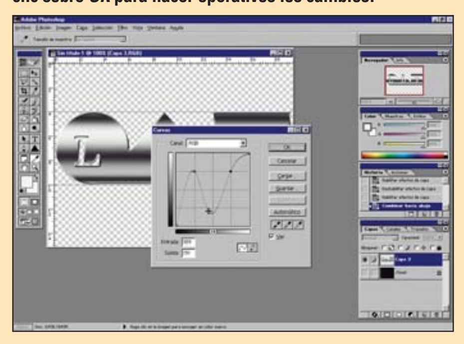
PASO 10

Presiona simultáneamente «Control + Mayúsculas + U» para quitar la saturación y convertir en blanco y negro la imagen. Haz clic de nuevo sobre la «F» de los efectos. Escoge ahora *Bisel y relieve* y en la ventana que aparece deja inalterada la posición predefinida. Haz clic sobre *OK*: las letras deberían adquirir un aspecto ligeramente tridimensional. Ahora crea una nueva capa, siempre a través de la ventana *Capas* y sitúalo justo debajo del que tiene las letras «LDY». Sitúate sobre este último. Presiona «Control + E» para unirlos en un único nivel.



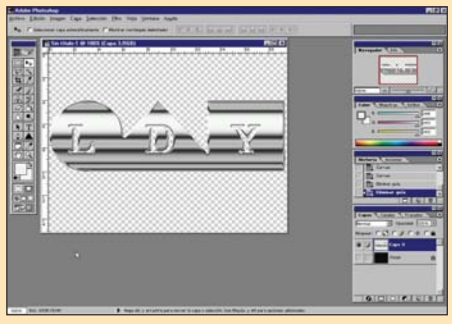
PASO 11

Pasaremos a una fase muy delicada del trabajo: la regulación de las curvas. Presiona simultáneamente «Control + M» para abrir la ventana de las curvas. Tienes que rediseñar así como te la mostramos en la imagen. No es difícil: para realizar los puntos basta con hacer clic sobre cualquier lugar de la línea y luego, teniendo presionando el botón del ratón, subirlo o bajarlo. La línea los seguirá mientras no soltemos la presión. Haz clic sobre *OK* para hacer operativos los cambios.



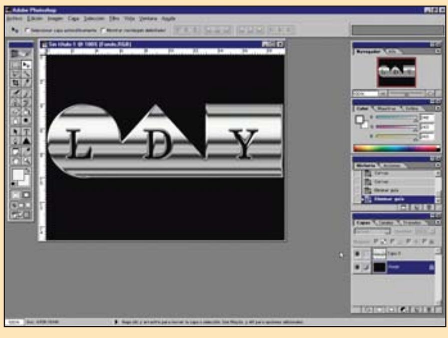
PASO 12

Abre de nuevo la misma curva presionando las teclas «Alt + Control + M». Así el efecto metálico es más llamativo. Si has llegado a este punto, has completado el 99% del trabajo. Retira las guías presionando la tecla «V» para activar la herramienta *Mover* y llévalas con el ratón al exterior de la imagen. Si lo deseas, puedes esconder las reglas presionando «Control + R».



PASO 13

Vuelve a la ventana *Capas* y haz visible el fondo negro debajo de las letras. Sitúate sobre la capa *Fondo* haz clic sobre el pequeño icono que representa un ojo y se llama *Indica la visibilidad de la capa*. ¡Tu obra de arte ya está acabada! Abre el menú *Archivo* y haz clic en *Salvar*. Si deseas salvar tu obra maestra en un formato útil para la Web, después de haber salvado la versión en Photoshop (lo que te permitirá hacer modificaciones más adelante), ve a *Archivo/Salvar como* para escoger el formato JPEG.



BÁSICO

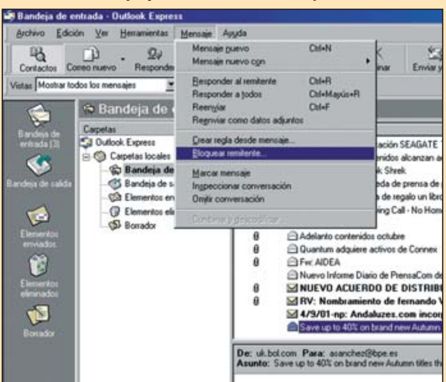
Evita los bombardeos publicitarios

Impide que aterricen en tu bandeja de entrada correos electrónicos con información inservible.

Se trata de una escena bastante familiar, miras a ver si has recibido algún mensaje y aguardas desesperado hasta que un correo de gran extensión llega a tu bandeja de entrada. Entre tanto, piensas si serán las fotos de las vacaciones de tu hermano o, quizá, los documentos que estabas esperando. Sin embargo, no es nada más que un aburrido e-mail con publicidad. A diferencia de los correos basura (*junk mail*) que van directamente a la papelera, este tipo de mensajes te hace perder el tiempo y desordenar tu buzón.

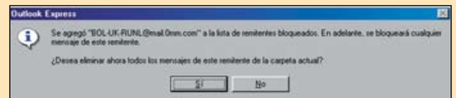
PASO 1

Si a menudo recibes mensajes de una dirección de correo electrónico sospechosa, es posible desviarlos directamente a la bandeja de *Elementos eliminados*. El mensaje se descargará pero automáticamente será eliminado antes de llegar a nuestra *Bandeja de entrada*. Abrimos Outlook Express y comprobamos que hemos recibido un mensaje de un remitente no deseado. Hacemos clic sobre él, de este modo, marcaremos la cabecera del mensaje y lo visualizaremos en la parte inferior de la pantalla. Ahora, pinchamos en el menú de *Mensaje* y seleccionamos *Bloquear remitente*.



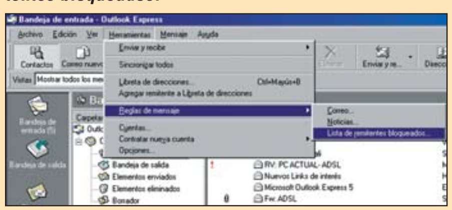
PASO 2

A continuación, aparecerá una ventana de diálogo que nos confirmará que la dirección marcada se ha agregado nuestra lista de remitentes bloqueados. Lo que significa que no volveremos a recibir ningún mensaje procedente de esa dirección (a no ser que cambien su dirección de correo electrónico). También desaparecerán de la bandeja de entrada todos los mensajes de ese remitente. Presionamos en la opción *Sí* y no veremos ningún mensaje procedente de esa dirección nunca más.



PASO 3

Es posible que recibamos mensajes de una misma compañía pero de personas diferentes, por ejemplo *aperez@publicidad.com*, *cgonzalez@publicidad.com* y *pserrano@publicidad.com* nos envían regularmente mensajes ofreciéndonos sus fantásticos productos. Por lo tanto, bloquearemos el dominio completo para conseguir, en un solo paso, no recibir más mensajes de estas tres direcciones. El dominio es lo que encontramos a continuación del signo @, en este caso *publicidad.com*. Así, pinchamos en el menú de *Herramientas*, no importa el mensaje que esté marcado, seleccionamos *Reglas de mensaje* y en el menú que aparece *Lista de remitentes bloqueados*.

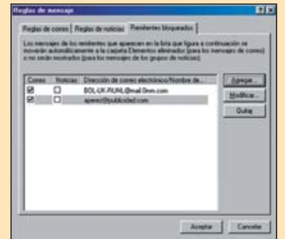


PASO 4

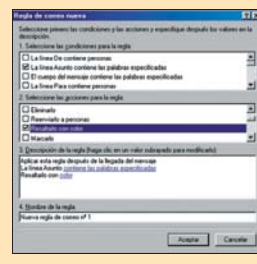
La ventana que aparece muestra la lista de remitentes de los que no queremos recibir mensajes. En este momento, nada más que encontramos una dirección en la lista pero, poco a poco, iremos añadiendo más. Pinchamos en el botón *Agregar*. Ahora, teclearemos la dirección exacta de correo electrónico (por lo tanto es posible incluir en nuestra lista cualquier dirección aunque no tengamos ningún mensaje de esa dirección) o el nombre del dominio. En nuestro ejemplo, el dominio es *publicidad.com*, ya que no es necesario incluir el signo @. Introducimos el nombre y pulsamos en *Aceptar* para cerrar la ventana.

PASO 5

En la ventana de diálogo *Reglas de mensajes* aparecerá la lista de remitentes bloqueados. Desde aquí, es posible eliminar cualquier dirección de la lista marcándola y pinchando en *Quitar* y, luego, en *Aceptar*. Asimismo, también existe la posibilidad de incluir más direcciones agregando su dirección o dominio. Además, dependiendo de quién sea el correo electrónico, cuál sea el asunto o qué diga en el texto del mensaje podremos realizar acciones. De este modo, resaltamos la pestaña *Reglas de correo*.



PASO 6



En la ventana de diálogo *Reglas de correo* pulsamos en el botón *Nueva*. De este modo, será posible establecer ciertas reglas que afectarán a los mensajes que recibamos. En la ventana de diálogo *Regla de correo nueva* seleccionamos una condición para la regla, en nuestro caso hemos elegido la opción *La línea Asunto contiene las palabras especificadas*. En la sección de acciones, optamos por *Resaltarlo con color*. Ahora, en la sección *Descripción de la regla* hacemos clic sobre la frase *contiene las palabras especificadas* que aparece subrayada y en azul.

PASO 7

Introducimos las palabras que nos gustaría que Outlook localizara en la línea de *Asunto*. Para nuestro ejemplo hemos tecleado *personal* en el espacio provisto para ello. Por último, hacemos clic en *Agregar* y luego en *Aceptar*.

PASO 8

Volvemos a la sección *Descripción de la regla* donde pinchamos en la palabra *color* (en azul y subrayada) y luego elegimos el color para los mensajes. Ahora, pinchamos en *Aceptar* y en la ventana *Regla de correo nueva* pulsamos en *Aceptar*.



PASO 9

La ventana de diálogo *Reglas de correo* mostrará la regla completa. Por lo tanto, cuando llegue un mensaje, si la línea de *Asunto* contiene la palabra *personal* aparecerá en el color elegido en el paso anterior para, así, llamar nuestra atención. Pinchamos en *Aplicar ahora* y luego en *Aceptar*. Es cierto que se trata de una regla de correo muy simple, sin embargo, disponemos de multitud de posibilidades para organizar tus mensajes de correo electrónico de una forma más inteligente y eficiente. Así, los mensajes procedentes de una dirección concreta pueden ser eliminados, reenviados, copiados o subrayados.

MEDIO

Crea tu propia base de datos de música

Microsoft Access permite construir una base de datos de cualquier tipo. Aquí te mostramos cómo guardar tu colección de música.

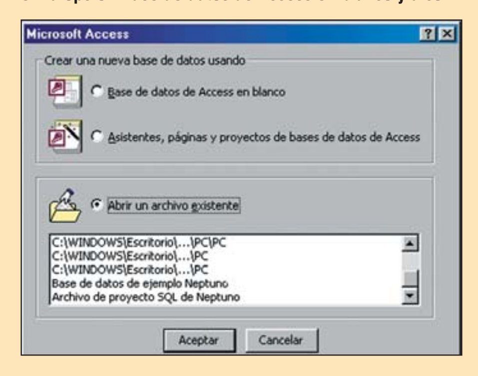
Si alguna vez has intentado crear una base de datos con Microsoft Access y no has sabido por dónde empezar, este Paso a Paso te enseñará cómo superar los primeros obstáculos.

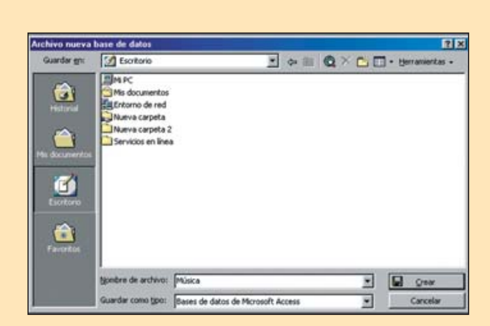
Una base de datos no es tan fácil de manejar como un procesador de texto. Ante todo, deberemos conocer algunas reglas y elaborar un pequeño plan antes de comenzar. En este caso práctico te mostramos cómo crear una base de datos para archivar tu colección de música. Aquí, podrás incluir información como el título de cada álbum, el cantante o el grupo, el año de la producción, el tipo de música y el formato en el que se ha grabado bajo encabezamientos separados que reciben el nombre de campos. Al menos uno de estos campos deberá indicar que el título es único en la base de datos, así evitamos incluir títulos más de una vez. Este campo se considerará como la *Clave principal* de nuestra base de datos.

Este ejemplo se puede aplicar desde la versión 2 o posteriores de Microsoft Access. Algunas de las pantallas pueden variar dependiendo de la versión utilicemos pero las instrucciones que acompañan a cada paso son válidas para otros programas como Microsoft Excel, Lotus 1,2,3 o Quattro Pro.

PASO 1

Una vez abierto Access, aparecerá una caja de diálogo con la opción para trabajar con una base de datos existente o crear una nueva. Pinchamos en la opción *Base de datos de Access en blanco* y a con-

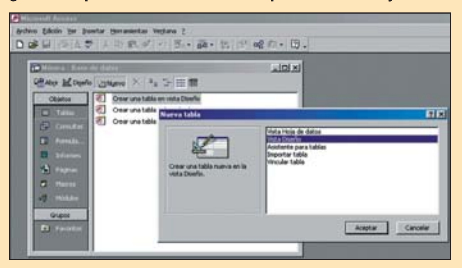




tinuación hacemos clic sobre el botón *Aceptar*. Así, aparecerá otra caja de diálogo que nos pedirá que tecleemos el nombre de la nueva base de datos y que la guardemos. A diferencia de otros programas como Word y Excel, es necesario guardar antes de utilizar la base de datos. Una vez decidido el nombre y el lugar donde guardaremos el nuevo fichero pulsamos en *Crear*.

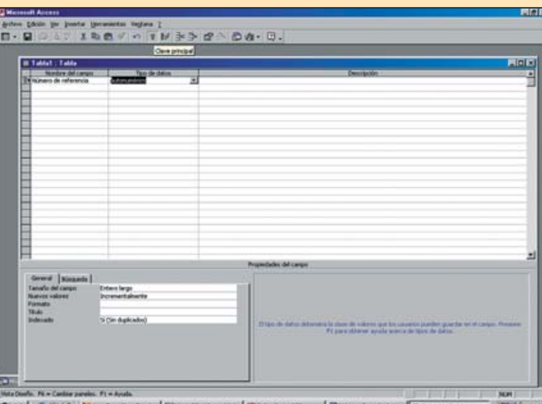
PASO 2

Después de nombrar y guardar nuestra base de datos, aparecerá una ventana que contiene las pestañas con los títulos de *Tablas*, *Consultas*, *Formularios* e *Informes* y los botones *Abrir*, *Diseño* y *Nuevo*. Nos aseguramos que está seleccionada la pestaña *Tablas* y hacemos clic sobre el botón *Nuevo* para crear una nueva tabla. Por último, pinchamos en *Vista Diseño* y en *Aceptar*.



PASO 3

De esta forma, visualizaremos el diseño de nuestra tabla e introduciremos los títulos de los campos. Comenzaremos con el campo que utilizaremos como clave principal. En este ejemplo hemos utilizado un número de referencia para cada álbum, por lo que configuraremos Access para que automáticamente genere un número diferente cada vez que se cree un nuevo título (*Autonumérico*). Después de teclear el nombre del campo, pulsamos sobre la flecha para abrir el menú de *Tipo de datos* y seleccionamos *Autonumérico*. Para establecer la clave principal, nos aseguramos que el cursor está situado en *Nombre del campo* o en *Tipo de datos* del número de referencia y, en la barra de herramientas, pinchamos sobre el icono que muestra la imagen.



PASO 4

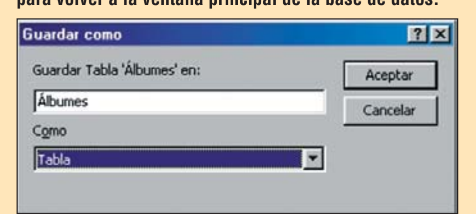
Ahora, introducimos los nombres para los campos restantes. Utilizamos el menú desplegable de *Tipo de datos* para especificar qué clase de datos se van a almacenar (texto, números, fechas, etc). En la parte inferior de la ventana encontraremos información que nos guiará sobre los tipos de datos. También, introducimos cualquier información útil en la sección *Descripción*. De esta forma, cuando insertemos los datos de un álbum nos ayudará a recordar qué tipo de información debemos introducir.



PASO A **PASO**

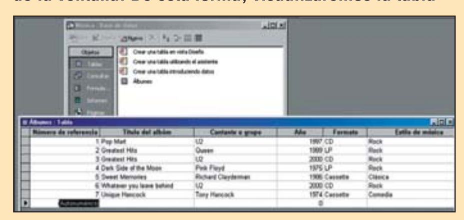
PASO 5

Una vez introducidos todos los campos de nuestra tabla y hayamos elegido uno de ellos como clave principal (ver Paso 3), pinchamos en el botón *Guardar* de la barra de herramientas. Decidimos el nombre de la tabla y pulsamos en *Aceptar*. En caso de no haber seleccionado una clave principal, Access nos informará antes de guardar la tabla. Cerramos la tabla para volver a la ventana principal de la base de datos.



PASO 6

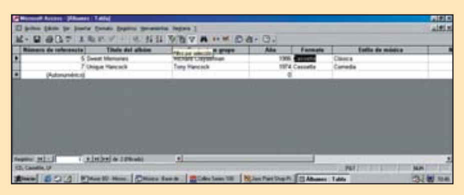
Desde la ventana principal de la base de datos hacemos clic en nuestra tabla para abrirla. Ahora, pulsamos sobre el botón *Abrir* en la parte superior de la ventana. De esta forma, visualizaremos la tabla



encabezada por los campos que insertamos anteriormente y líneas en blanco para introducir los detalles de cada álbum. Utilizaremos una línea para cada álbum. Para movernos por la tabla usaremos los cursores del teclado. Nos desplazamos a la última línea de la tabla cuando queramos introducir un nuevos disco.

PASO 7

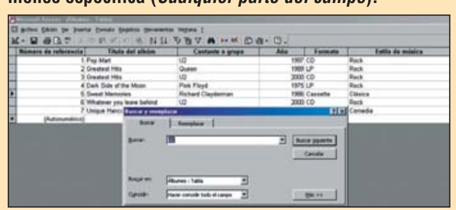
Según vaya creciendo la lista de álbumes, será más difícil encontrar algún dato en particular. Sin embargo, los botones de la barra de herramientas de Access nos ayudarán a ordenar y filtrar la información. Con la tabla abierta, posicionamos el cursor en uno de los nombres de campo como, por ejemplo, el *Año*, luego pinchamos en los botones de la barra de herramientas *Orden ascendente* o *Orden descendente*



(sus iconos están representados con las letras A y Z). Para localizar algún dato específico de la tabla, por ejemplo, todos los discos con formatos en cassette, utilizamos el puntero del ratón para marcar la información que deseemos y luego pinchamos en *Filtro por selección* como te mostramos en la imagen. Para quitar este filtro, seleccionamos el botón *Quitar filtro* situado a la derecha del botón *Filtro por selección*.

PASO 8

Para encontrar un cantante o álbum específico, situamos el cursor del ratón sobre el campo donde queremos buscar y pinchamos en el botón de la barra de herramientas *Encontrar* (representado con unos anteojos). En la ventana que aparece, nos aseguramos que se encuentra el campo en el que vamos a buscar e introducimos el cantante o álbum. En la sección *Coincidir* especificaremos si se trata de una búsqueda exacta (*Hacer coincidir con todo el campo*) o menos específica (*Cualquier parte del campo*).



PASO 9

Para darle un toque profesional, pinchamos en *Formato* y seleccionamos la opción *Fuentes* y así cambiaremos el estilo y color de la tabla. Desafortunadamente, sólo es posible una sola fuente y un solo color para toda la tabla. Volvemos al menú de *Formato* y elegimos *Hoja de datos*(*Celdas* en Access 97 y versiones anteriores) para cambiar el color del fondo de la tabla. También, desde el menú de *Formato*, existe la posibilidad de cambiar el ancho de las columnas con la opción *Ancho de columnas*.

MEDIO

Copias de seguridad con Drive Image

Prevenir es mejor que curar: con una imagen del propio disco duro, la pérdida de datos no volverá a ser una molestia.

Si creíais que los ordenadores personales eran máquinas perfectas, pocas semanas de uso ya te habrán hecho cambiar de idea. En realidad los PCs son muy delicados (algunos piensan que demasiado) y los problemas están a la orden del día. Éstos se relacionan tanto con el hardware (esto es, las partes físicas del ordenador) como con el software (es decir, el sistema operativo y los programas). Windows podría decidir no volver a arrancar, los datos podrían dejar de ser legibles y a veces los discos duros se rompen. No queremos ser gafes, pero son cosas que le pueden suceder a cualquiera. Es cierto que un ordenador de marca, suele ser más fiable que un clónico. El mantenimiento periódico de los programas y el sistema operativo ayuda a limitar el riesgo de graves problemas imprevistos. Pero si usáis el ordenador para trabajar o conservar datos importantes, no le podéis hacer ascos a un sistema de copias de seguridad. Os presentamos una de las numerosas estrategias de protección: Drive Image 4.0 de PowerQuest.

PASO 1

Drive Image es más que un sistema para realizar copias de seguridad de los datos. A diferencia de otros programas de *back up* más simples, nos permite grabar la imagen completa de un disco duro; esto significa que, incluso si el ordenador no pudiera volver a arrancarse, podríamos recuperarlo en pocos minutos conservando no sólo todos nuestros datos, sino también todos los programas instalados y todas nuestras eventuales personalizaciones. Para recuperar un ordenador dañado, obviamente es necesario haber procedido a grabar previamente una imagen del disco. Por eso hay que decidirse rápidamente, en un momento en el que el PC funciona perfectamente. Para registrar una imagen , lanzamos Drive Image haciendo clic sobre *Inicio/Programas/PowerQuest/Drive Image* (naturalmente, el programa tiene que haber sido adquirido e instalado con anterioridad). Se nos indicará que, dada la delicadeza de este tipo de operación, el ordenador tiene que ser reiniciado y Drive Image tiene que continuar en modo MS-DOS. No hay de qué preocuparse: hacemos clic sobre *OK* y el resto lo hará el programa. Después del reinicio, aparecerá la ventana principal de Drive Image.

PASO 2

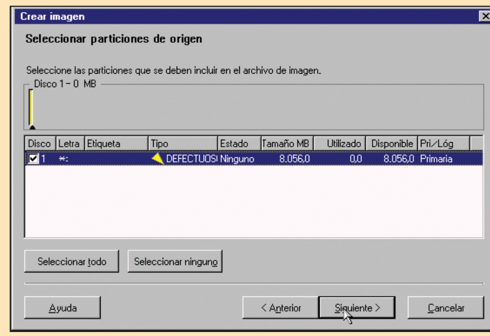
Tenemos que saber que, desde este momento, nuestro ordenador funciona en u modo particular: sólo podemos utilizar Drive Image y no podemos arrancar ningún otro programa hasta que no decidamos hacer clic sobre *Salir*, reiniciando nuevamente el ordenador con el Windows normal. Para iniciar el proceso de creación de una imagen, hacemos clic sobre *Crear imagen*.



PASO 3

Un archivo imagen es la copia exacta, sector a sector, de una partición de un disco duro. Si tenemos un solo disco con una sola partición, sólo podremos hacer una imagen de dicha partición. En cambio, si tenemos más de un disco duro, o un disco duro en el que se han configurado más particiones, debemos escoger los datos de aquella de la que queramos crear una imagen. En este ejemplo tenemos un ordenador con dos discos duros (normalmente, los ordenadores los venden con un solo disco duro, pero cuando éste se llena es posible añadir otros). Sobre cada uno de estos discos duros hay configuradas dos particiones. Empezamos escogiendo sobre qué disco queremos operar y hacemos clic sobre *Continuar*.

PASO 4



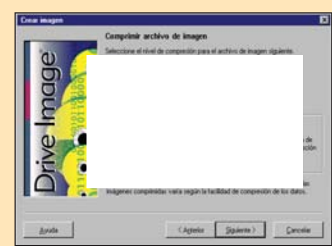
Ahora visualizamos las particiones presentes en el disco duro que hemos escogido. En nuestro ejemplo vemos que existe una partición de cerca de 2 Gbytes y otra de cerca de 4 Gbytes. La primera está indicada con la letra «C:» y es la que contiene Windows y todos nuestros programas. Está señalada también como partición «activa»: esto significa que es la que venía de serie al adquirir el ordenador. En este caso, la segunda partición está destinada a Linux, un sistema operativo alternativo a Windows que en esta ocasión no nos interesa. Decidimos, por ello, hacer una imagen sólo de la primera partición, marcando la casilla correspondiente que hay a la izquierda. De nuevo hacemos clic en *Continuar*.

PASO 5

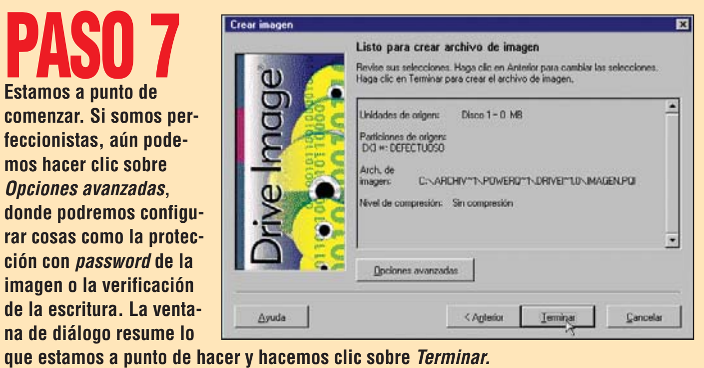
Ahora tenemos que decidir si queremos grabar la imagen que vamos a crear. Necesitaremos mucho espacio: lo mejor sería utilizar discos como Zip, un segundo disco duro o incluso un CD-ROM. Haciendo clic sobre *Explorar* podremos escoger la unidad sobre la que registrar la imagen y el nombre del fichero que vamos a crear. En nuestro ejemplo el archivo se llamará «imagen.pqi» y se grabará en la unidad «G:», que se corresponde a una unidad Zip. Para ayudarnos a recordar qué contiene la imagen, podemos añadir un breve comentario. Después, hacemos clic sobre *Continuar*.

PASO 6

Para aprovechar espacio, Drive Image nos permite comprimir los datos antes de escribirlos. En esta ventana de diálogo se nos pregunta si queremos un nivel de compresión alto, bajo o ninguna compresión. La ventana de diálogo indica también cuántos discos serán necesarios para acabar la grabación de la imagen. Una vez más, hacemos clic sobre continuar.



PASO 7



Estamos a punto de comenzar. Si somos perfeccionistas, aún podemos hacer clic sobre *Opciones avanzadas*, donde podremos configurar cosas como la protección con *password* de la imagen o la verificación de la escritura. La ventana de diálogo resume lo que estamos a punto de hacer y hacemos clic sobre *Terminar*.

PASO 8



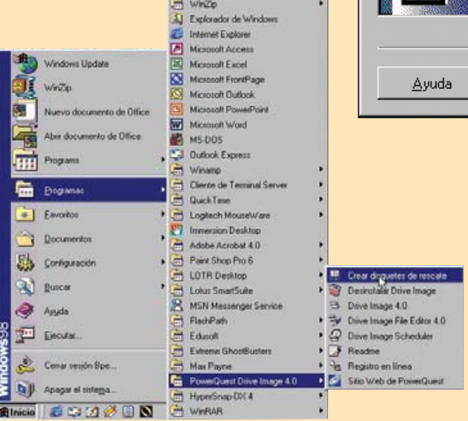
La escritura de la imagen ha comenzado. La ventana nos informa de la situación en curso, de la cantidad de datos copiados y los que aún quedan. Si un solo soporte no es suficiente, en un momento dado se nos pedirá que introduzcamos un nuevo disco, hasta acabar la imagen completa.

PASO 9

Ahora podemos estar más tranquilos. Ante cualquier cosa que le suceda a nuestro disco duro, podemos devolverlo al estado en el que se encontraba cuando creamos nuestra imagen.
Por esto es importante tener al día nuestras imágenes y asegurarnos de que contengan todos los datos que nos interesan (si éstos se encuentran en una partición no contenida en la imagen, podemos perderlos para siempre). ¿Pero qué sucede cuando tenemos que recuperar una imagen? Es una situación que se da pocas veces, pero la hemos probado para vosotros.
Antes que nada, en muchos casos es indispensable poder arrancar Drive Image directamente desde un disquete (porque quizá ni siquiera podemos arrancar el ordenador). Otra operación que tenemos que llevar a cabo previamente es el disquete de arranque. A diferencia de con las imágenes, esta operación se realiza sólo una vez (hasta que nos damos cuenta de que hemos perdido el disquete). Si no lo hemos hecho ya durante el proceso de instalación de Drive Image, tenemos que hacer clic sobre *Inicio/Programas/PowerQuest/Crear disco de seguridad*.
En la primera ventana de diálogo, escogemos el *driver* que nos hace falta. Si hemos registrado la imagen sobre un disco Zip, por ejemplo, hacemos clic sobre *Driver Iomega*. Luego hacemos clic sobre *Continuar*.

PASO 10

Necesitamos dos disquetes. El primero es uno de arranque y sirve para arrancar el ordenador. Tendremos que introducirlo en la disquetera antes de encender el equipo. El segundo contiene el programa Drive Image, necesario para recuperar la imagen salvada. Introducimos el primer disquete y hacemos clic sobre *Aceptar*. Cuando se nos pida, insertamos el segundo disquete y esperamos que termine la operación. Nos encontraremos con la ventana principal del programa. Hacemos clic sobre *Recuperar imagen*.



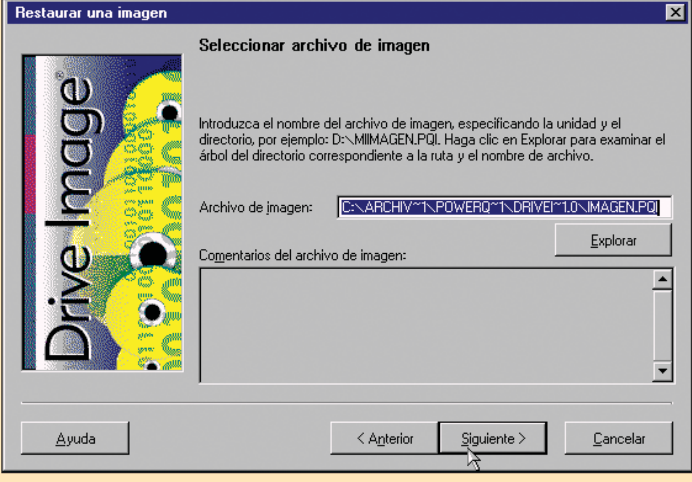
PASO 11

Hacemos clic sobre *Explorar* y buscamos la unidad y el fichero que contiene la imagen que queremos recuperar. En la casilla *Comentarios sobre el fichero imagen* aparecerá el comentario que introdujimos en el momento de la creación de dicha imagen. Hacemos clic sobre *Continuar*.



PASO 12

Sólo nos queda escoger el destino del archivo recuperado. Normalmente se quiere recuperar una imagen en la misma partición en la que fue creada. De esta manera todos los datos existentes en la partición serán cancelados y sustituidos por los registrados en la imagen (¡cuidado con las imágenes que no estén al día!). Pero es posible recuperarla en otra partición e incluso en un espacio del disco aún no indicado.
Esta última posibilidad es muy útil en un caso concreto: cuando queremos sustituir un viejo disco duro por uno nuevo quizá porque el viejo esté roto. Una vez seleccionada la partición o el espacio de destino, basta con hacer clic sobre *Continuar* y confirmar la selección en la siguiente ventana de diálogo.



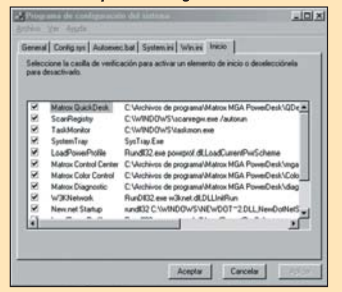
Ficha técnica

Drive Image 4
Precio Orientativo: 9.900 pesetas (59,50 euros)
Desarrollador: Power Quest Ibérica
Tfn: 91 637 48 54
www.outsource-sl.com
Mayorista: Lidera Networks

Windows

Inicia tu PC más rápidamente

Existe una función en Windows que te permite modificar la configuración del sistema. Pulsamos sobre el menú de *Inicio* y seleccionamos la opción *Ejecutar*. De este modo, aparecerá una ventana de diálogo y en la caja de texto teclearemos *msconfig*. Ahora, pinchamos en *Aceptar*. La siguiente ventana

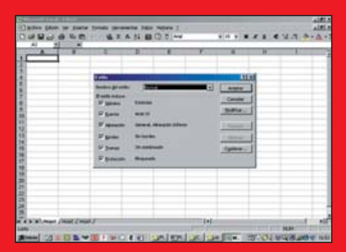


mostrará varias pestañas en la parte superior de las que elegiremos la que lleva el título de *Inicio*. De modo, que tendremos delante una lista con todos los programas que se ejecutan automáticamente cuando encendemos nuestro ordenador. Debido a que todos estos programas influyen en el rendimiento del ordenador, dejamos solamente marcados los programas *ScanRegistry* y *Systemtray*, pinchamos en *Aceptar* y reiniciamos el ordenador. A partir de ahora tu ordenador debería iniciarse mucho más deprisa.

Excel 97 y 2000

Crear un estilo para asignarlo a un rango de celdas

Si nos resulta engorroso tener que estar siempre formateando un rango de celdas con los mismos parámetros (una tarea que resulta muy habitual en nuestros informes periódicos), puede ser el momento ideal para que creemos un estilo que los recoja todos y los aplique automáticamente cuando nosotros lo indiquemos.
Para ello, primero escogeremos una celda o rango de celdas y les daremos formato a nuestro gusto. Cuando



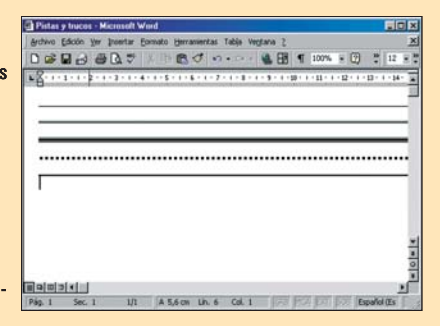
hayamos terminado este proceso, elegiremos la opción *Formato/Estilo*.

En la pantalla que aparece introduciremos el nombre que queremos asignar a nuestro nuevo estilo y, a continuación, pulsaremos en el botón de *Aceptar*. Inmediatamente éste será creado y lo podremos aplicar siempre que queramos sobre un rango de celdas previamente seleccionado, pulsando en la opción *Formato/Estilo*, escogiendo el que queramos aplicar y pulsando en la opción *Aceptar*.

Microsoft Word

Una alineación diferente

Son varias las formas de trazar una línea en un documento Word, sin embargo existen algunos útiles atajos para realizarlo. Así, situamos el cursor al principio de la primera línea, presionamos el guión (-) cinco veces y luego pulsamos la tecla *Intro* de este modo aparecerá una línea continua. Ahora, pulsamos en el símbolo *=* cinco veces, luego en *Intro* y aparecerá un línea doble. Si presionamos tres veces en el símbolo *#* y

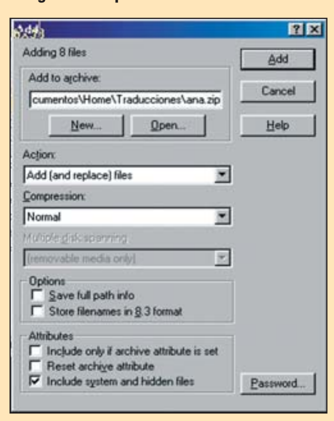


pulsamos Intro conseguiremos una línea triple con una línea gruesa en medio. Para obtener una línea discontinua, presionamos el asterisco (*) tres veces y pulsamos en *Intro*. Por último, pulsamos el guión bajo (_) tres veces para conseguir una línea continua de más grosor que la primera que trazamos.

WinZip

Ahorrar espacio

WinZip es una de las herramientas esenciales cuando nos conectamos a Internet, ya que es necesario comprimir un gran número de ficheros para bajarlos en un tamaño mucho más manejable. Sin embargo, existe la posibilidad de realizar este proceso con nuestros propios ficheros. Primero de todo, nos aseguramos que tenemos instalado el



programa WinZip. Si no es así, podremos bajarnos una versión de evaluación gratuita en la dirección *www.winzip.com*. Ahora, marcamos los ficheros que queremos comprimir y pinchamos con el botón derecho del ratón sobre uno de ellos. En el menú que aparece seleccionamos *Add to Zip*. Si estamos de acuerdo con los términos y condiciones pinchamos en *I Agree* y aparecerá la ventana principal del programa y sobre esta la caja de diálogo *Add*. Completamos el nombre en la caja de texto con el título *Add to archive* (por ejemplo, C:\Windows\Desktop\mi archivozip.zip).y pulsamos la opción *Add*.

Windows

Hazte con el Control

Si tienes abiertos varios programas a la vez corres el riesgo de que el PC se bloquee sin ninguna razón aparente. En ese caso, lo mejor es abrir la caja de diálogo *Cerrar Programa* pulsando a la vez las teclas *Control*, *Alt* y *Suprimir*. De este modo, aparecerá la lista con los programas que actualmente están activos. Por lo general, el programa que ha parado el sistema aparecerá con la frase *No responde* entre paréntesis. Lo marcamos pinchando sobre él y hacemos clic en *Finalizar tarea*. El programa se cerrará inmediatamente o aparecerá otra ventana con la opción de *Esperar* y también la de *Finalizar tarea*. Pinchamos en *Finalizar tarea* para cerrar el programa o en *Esperar* para darle la oportunidad de restablecerse.



Windows

Al rescate del Escritorio



Es muy fácil confundirse cuando se tienen varios programas abiertos al mismo tiempo. Movemos el cursor del ratón hacia la esquina izquierda de la pantalla y pinchamos en el icono con el título *Mostrar escritorio* que está situado a la derecha del menú de *Inicio*. De este modo, se minimizarán todos los programas abiertos y aparecerá nuestro escritorio. Si hacemos clic con el botón derecho del ratón sobre la barra de tareas aparecerá un menú. Desde aquí, es posible también minimizar todas las ventanas o colocarlas de forma horizontal o vertical.

Si deseas algún paso a paso específico, envíanos un e-mail a **cartas.computeridea@bpe.es**, indicando en el asunto: **Paso a paso**, y procuraremos satisfacerte en las páginas de nuestra/vuestra revista.

WinSMS

Este mes os presentamos un sencillísimo programa diseñado para enviar mensajes cortos a móviles. En mucho menos tiempo del que antes dedicábamos a redactar nuestros mensajes en el teléfono móvil (tediosa tarea, por cierto) o en registrarnos en algún portal de Internet para después movernos por sus incontables páginas antes de poder enviar un mensaje de menos de 150 caracteres, ahora podemos enviar mensajes a móviles, fragmentar aquellos que resulten demasiado largos en otros más cortos, crear una agenda de contactos, guardar un historial de los mensajes enviados e incluso enviar faxes.

Descarga

La descarga del programa la realizaremos a partir de la página Web del producto (*almorox.net/azrael/index2.html*), si bien podría realizarse desde algunos servidores de software gratuito, eso sí, españoles (por ejemplo, Softonic, donde, al cierre de esta edición, WinSMS era el segundo programa en el Top Semanal y el primero en el Top Global). Ya en la página Web de WinSMS, nos encontramos, en la parte superior, los enlaces para descargas. Con los enlaces de la izquierda se descargarían los ejecutables del programa, comprimidos, desde distintos servidores. Con los de la derecha (para



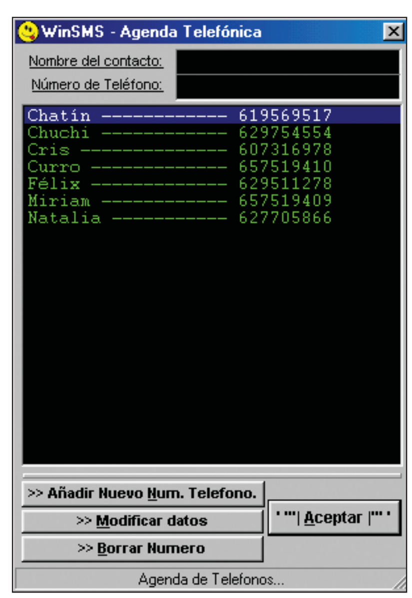
DUMMIES), podremos realizar las tareas de descarga e instalación de una manera mucho más sencilla. Pulsamos, pues, sobre el enlace *isntwsms.exe* para descargar el instalador del programa.

Instalación

Una vez terminada la descarga y sin cortar la conexión a Internet, se localiza el programa ejecutable de instalación (*instwsms.exe* de 635 Kbytes) y se ejecuta haciendo doble clic sobre él. Después de las pantallas de presentación y selección del directorio de destino se copian los archivos al disco duro (en la carpeta seleccionada). Posteriormente, el programa de instalación nos pide que seleccionemos qué actualizaciones y *plugins* queremos descargar. Resulta recomendable activar las actualizaciones y, para aumentar las funcionalidades, también todos los *plugins*. Después de la actualización se nos ofrece la opción de incluir un acceso directo en el escritorio, tras lo que se crea la carpeta WinSMS en el grupo de programas del menú de inicio, donde se ubican los accesos directos del programa.

Agenda

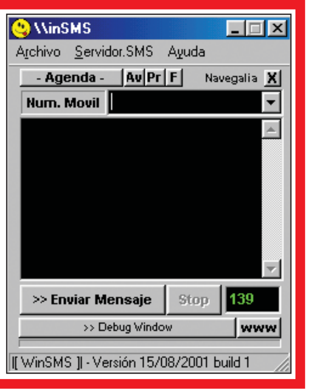
Siempre que se nos presente la oportunidad es muy recomendable tener una buena agenda de contactos. Con WinSMS es posible y, además, muy sencillo. Para ello tan sólo hay que pulsar el botón *Agenda* en la pantalla principal. Aparece entonces la pantalla *Agenda Telefónica*. Para añadir un nuevo contacto se rellenan los campos correspondientes (*Nombre del contacto* y *Número de Teléfono*) y después se pulsa el botón



Añadir Nuevo Num. Teléfono. Para borrar un contacto tan sólo hay que seleccionar de la lista aquél que se desea eliminar y después pulsar *Borrar Número*. Tras confirmar que se desea borrar ese teléfono, el contacto es eliminado. Si lo que se quiere es modificar alguno de los contactos existentes, primero hay que seleccionar el contacto correspondiente de la lista, modificar los datos en los cuadros de texto y pulsar el botón *Modificar Datos*. Con WinSMS también es posible salvar las agendas de contactos, recuperar alguna anteriormente guardada o imprimir la agenda actual. Para ello hay que pulsar sobre *Agenda* en el menú archivo y, en el submenú desplegado, elegir la opción deseada.

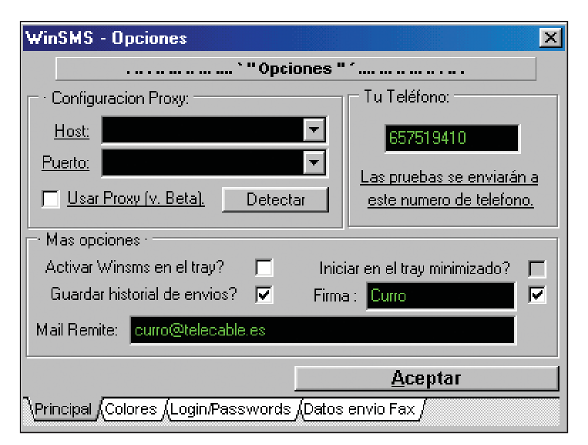
Entorno de trabajo

Al ejecutar WinSMS (por medio del acceso directo del escritorio, si se creó, o a través del grupo de programas correspondiente del menú de inicio) aparece la pantalla principal del programa. En ella se puede observar una pequeña barra de herramientas; una barra de botones (*Agenda*, «Av» para abreviar el texto, «Pr» para probar el servidor, «F» para insertar la firma y «X» para borrar el mensaje); un *combo box* (cuadro combinado) donde insertar el número de teléfono o seleccionarlo de entre los ya utilizados; un cuadro de texto donde se escribe el mensaje que después será enviado; un cuadro de texto donde se muestra el número de caracteres que aún caben en el mensaje; los botones *Enviar Mensaje*, *Stop* (para detener el envío), *www* (para ir a la página Web del servidor activo), *Debug Window* para abrir la ventana del depurador y, en la parte inferior, la barra de estado.



Opciones

Pulsando simultáneamente las teclas «Alt+o» con la ventana principal del programa activa, o pulsando sobre *Opciones* en el menú *Archivo*, accedemos a la ventana *Opciones* de WinSMS. Desde la pestaña *Principal* de esta ventana se pueden configurar las opciones principales del programa, donde conviene indicar nuestro número de teléfono móvil (para recibir los mensajes de las pruebas), activar y definir una firma (para insertar en el texto de los mensajes), activar la opción *Guardar historial de envíos* e indicar una dirección de correo electrónico (que se incluirá en el remite de los mensajes enviados con algunos servidores). También en este apartado se pueden configurar los datos de nuestro *proxy* (normalmente no es necesario). En la pestaña *Colores* de la misma pantalla se pueden definir los colores de texto y fondo. En *Login/Passwords* tenemos la posibilidad de indicar los datos de nuestros registros en los servidores que lo precisan, además de poder acceder directamente a los correspondientes portales donde podremos darnos de alta. Por último, en la pestaña *Datos envío Fax*, indicaremos nuestros datos personales para que los faxes que enviemos puedan ser identificados por los destinatarios.



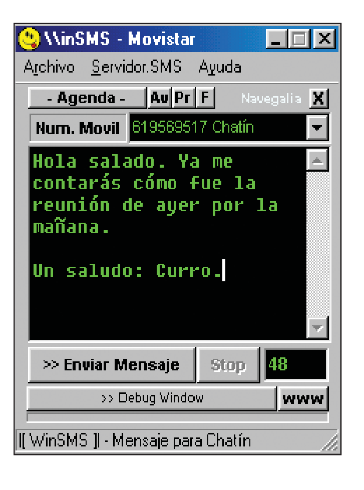
Servidores SMS

Posiblemente, el servidor que utilicemos para enviar los mensajes sea el factor más importante a la hora de que estos lleguen en condiciones. Debemos tener presente que WinSMS no es un servidor por sí sólo, sino que es un intermediario entre el usuario y muchos servidores. De este modo, si un mensaje tarda en llegar o se pierde por el camino, lo más probable es que sea problema del servidor utilizado. Los aspectos más destacables de los servidores son: el número de caracteres por mensaje (indicado con un número entre paréntesis), la calidad (indicada con asteriscos entre 1 y 5), si requiere estar registrado en el servidor (indicado con R), si envía publicidad (de no ser así se indica con NP) y la cobertura del servidor (nacional por defecto, internacional si se indica con Int, y europea si pone Europa). Para registrarse en un servidor lo más sencillo es acceder a la pantalla *Opciones* («Alt+o»), pulsar el botón *Reg!* del servidor en cuestión en la pestaña *Login/Passwords* y rellenar los datos pertinentes.



Envío de mensajes

A pesar de todo, para enviar un mensaje a un móvil tan sólo deberemos realizar tres sencillas tareas. La principal es incluir el texto que enviaremos. Éste se escribe por medio del teclado, se recupera si anteriormente fue guardado (como documento «.sms»), se pega desde el portapapeles o se inserta desde otra aplicación (fragmentador o historial de mensajes). El número de caracteres restante se va modificando a medida que se inserta o elimina texto. No menos importante es el destinatario. Si es un contacto registrado se selecciona en la ventana de la agenda y se pulsa el botón *Aceptar*. De no existir como contacto, se escribe directamente el número en la pantalla principal. Por último, se elige el servidor en el menú desplegado al pulsar sobre *Servidor.SMS* en la barra de herramientas. Por último, se pulsa el botón *Enviar Mensaje*.



Alternativas

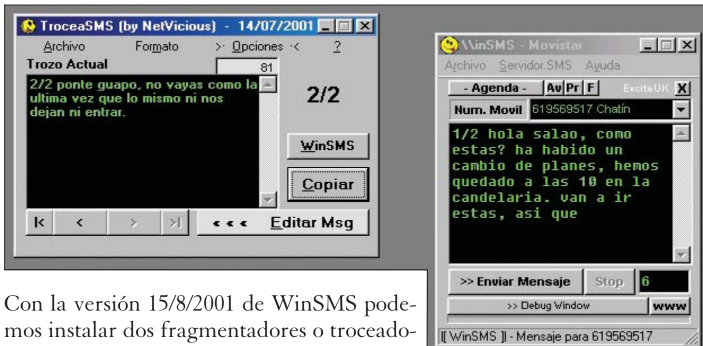
No se puede decir que WinSMS sea pionero en el mundo SMS, aunque en algunos aspectos presenta importantes mejoras con respecto a las alternativas existentes. Desde hace bastante tiempo (hablando en términos informáticos) existe este servicio en casi todos los portales multitemáticos de Internet, si bien éstos han ido complicando paulatinamente el proceso de redacción, envío y acceso a esta interesante función. Otro método menos conocido para enviar mensajes a móviles de Movistar es enviar un *e-mail* a la dirección de correo electrónico número@correo.movistar.net, donde número es el número del teléfono móvil de Movistar al que se quiere enviar el mensaje. Los inconvenientes de este sistema son la necesidad de tener configurada una cuenta de correo electrónico disponible en el ordenador utilizado, la poca fiabilidad del servidor SMS de Movistar y la falta de un contador de caracteres. Algunos otros programas disponen de un servicio de mensajes a móviles, como el recientemente introducido en la última versión de ICQ.



Direcciones SMS

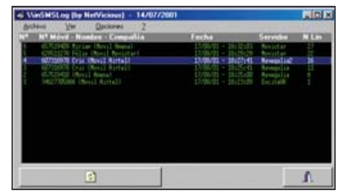
GSMBOX.ES	http://es.gsmbox.com
Xasa!	www.xasa.com/sms/
Navegalia	www.navegalia.com
SmsYa.com	www.smsya.com
Anónimo	www.geocities.com/alitrate/principal.htm
Hormiga	www.hormiga.org/enviossms.htm
canario.net	www.canario.net/movil/
GSMSpain.com	www.gsmspain.com/
SMSLocos	www.smslocos.com/sms/
TvDux	www.netdux.com/movil.htm
GSMnet	www.gsmnet.net/
TrucosMoviles	www.trucosmoviles.com/sms/
movil24	www.movil24.com
ccVir.com	www.ccvir.com/moviles/
es.	www.es.fm/sms/index2.htm
esGratis	www.esgratis.net/moviles/
guialeon.com	www.guialeon.com
Movil Adictos	www.moviladictos.com
La Salvación	www.lasalvacion.com/sms/

Fragmentadores



Con la versión 15/8/2001 de WinSMS podemos instalar dos fragmentadores o troceadores: Troceador de NetVicious y Troceador de dFrontan. Ambos son similares en cuanto a su funcionamiento, ya que en los dos hay que introducir el texto completo, indicar el número de caracteres que permite el servidor que utilizaremos, pulsar el botón de trocear, pasar cada uno de los fragmentos a WinSMS (algo que ambos realizan automáticamente) y enviar los mensajes, eso sí, de uno en uno (es decir, que hay que pasar un fragmento y enviarlo antes de pasar el siguiente). También en los dos podemos encontrar una función propia para abreviar los textos (con opción para utilizar diferentes criterios de abreviación), quitar tildes o los espacios excesivos del texto, pasar todo a mayúsculas o minúsculas, etcétera.

Historial



La otra función que se nos permite descargar durante la instalación con esta versión de WinSMS es el Visualizador de Logs de NetVicious. Con él podremos seguir fácilmente el registro de mensajes enviados con WinSMS. Para ello es fundamental tener activada la función *Guardar historial de envíos* en la lengüeta *Principal* de la pantalla *Opciones* de WinSMS (en el menú *Archivo* de la barra de herramientas de la pantalla principal). Con esta opción activada, cada vez que enviemos un mensaje, éste quedará registrado. Posteriormente, ejecutando el visualizador desde el menú *Ayuda* de la barra de herramientas de la pantalla principal, podremos buscar, leer y reenviar los mensajes.



Mensajes demasiado largos

A todos nos ha ocurrido en alguna ocasión que el mensaje que queríamos enviar era demasiado largo. Para estos casos, WinSMS nos ofrece dos soluciones complementarias. La primera de ellas es abreviar los mensajes una vez escritos. Para ello tan sólo tenemos que pulsar el botón *Av* de la barra superior de botones de la pantalla principal del programa. También se puede activar una opción para que WinSMS abrevie automáticamente los mensajes. Esta opción se activa en el menú *Archivo* de la barra de herramientas. Si bien esta función es muy útil en algunas ocasiones, cuando el texto es demasiado largo o tiene pocas palabras que abreviar tendremos que fragmentar el texto. Si durante la instalación se activó la opción de instalar los troceadores, tan sólo tendremos que ejecutar alguno desde el menú de ayuda, introducir en él el texto y, automáticamente, trocearlo y enviar los fragmentos a WinSMS. Si no estuviesen instalados, pueden descargarse a nuestro ordenador si intentamos ejecutarlos, aunque resulta más sencillo añadirlos durante la instalación.

Félix Alberto Jimenez

HP PSC 750

Los dispositivos multifunción comienzan a proliferar en el mercado y algunos usuarios domésticos lo empiezan a considerar como una alternativa, aunque la mayoría de ellos todavía sean demasiado caros.

La línea marcada por Hewlett Packard en los últimos años está claramente dirigida a ofrecer soluciones completas en lugar de rendimientos espectaculares, en beneficio del precio final del producto. Esta política referente al diseño de los dispositivos tiene un beneficiario claro, el usuario final. El objetivo no es otro que ofrecer un producto cuyas características técnicas no sean demasiado exigentes, sacrificando en parte el rendimiento, realizando un mayor esfuerzo en una interfaz amigable e intuitiva y aportando soluciones en el apartado de software para facilitar al usuario final la utilización del dispositivo.

Un ejemplo claro de esta política es la línea de productos multifunción de HP y en especial el nuevo PSC 750. Este nuevo producto multifunción supone una evolución del modelo anterior, HP PSC 500, comercializado hace ya más de un año. Su funcionalidad es la misma; es decir, cuenta con un escáner y una impresora, y como consecuencia una fotocopiadora. Una de las ventajas que podemos observar a primera vista, respecto al modelo anterior, es el diseño. Además de tener un aspecto mucho más atractivo, su tamaño se ha reducido en un 30%, lo que nos permite un mayor aprovechamiento de nuestro escritorio, uno de los principales objetivos de este tipo de equipos.

En el apartado de impresión, la empresa californiana ha integrado el motor de impresión de la serie 900. Por las características técnicas que tienen estas impresoras, parece que el modelo elegido ha sido la DeskJet 959c, ya que, al igual que este multifunción, alcanza una velocidad de 11 páginas por minuto (ppm) para textos en negro, mientras que con las impresiones en color no alcanza las 9 ppm. En las pruebas realizadas en nuestro laboratorio, estas cifras se reducen hasta 8 páginas por minuto para las impresiones monocromo y casi 6 en impresiones en color. Esto se debe probablemente al retardo que sufre el proceso a la hora de imprimir la primera página, extremo que no debe tomar en consideración el fabricante.

Respecto a la calidad de impresión, en nuestras pruebas hemos observado un excelente comportamiento respecto a los «pantones» o colores puros. Sin embargo, ofrece algunas deficiencias respecto a los degradados, extremo de especial importancia a la hora de imprimir fotografías en papel de calidad.

La definición de la imagen alcanza los 2.400x1.200 puntos por pulgada (ppp) en papel fotográfico, nivel que podríamos catalogar de profesional, gracias a la tecnología PhotoRET III, propia del fabricante. Gracias a ella, los más de 700 inyectores son capaces de depositar hasta 29 microgotas por *pixel,* lo que nos permite conseguir un índice muy alto de precisión de la imagen reproducida y como consecuencia una gran calidad de imagen. Lógicamente, cuando recurrimos a este nivel de calidad de imagen, la velocidad de impresión disminuye considerablemente, aunque la incorporación de 4 Mbytes de memoria intermedia palia los resultados en cuanto a velocidad de impresión, alcanzando prácticamente las 3 páginas por minuto de imágenes en color a página completa.

En lo que se refiere al escaneado de imágenes, es capaz de realizar exploraciones con una definición óptica de hasta 600x1.200 ppp con una profundidad de color de 36 bits, aunque mediante interpolación alcanza los 9.600 ppp de resolución. El nivel de ampliación o reducción del original es bastante amplio, desde un 25% hasta el 400% es un intervalo más que suficiente para atender cualquier necesidad.

El proceso de copiado, como es lógico, es el resultado conjunto de los procesos principales, escanear e imprimir, a lo que Hewlett Packard le ha añadido la posibilidad de realizar copias sin la intervención del PC, lo que resulta muy útil para liberar la memoria y el procesador de nuestro equipo.

Las velocidades de copiado, ya sea en color o en blanco y negro, están supeditadas a las que nos marcan la impresora y el escáner. Esto nos lleva a alcanzar las teóricas 11 páginas por minuto de texto en monocromo y 8 en color, aunque en nuestras pruebas los resultados son más modestos y alcanza las 7 páginas en blanco y negro y cinco en color.

Por último, mencionar la interfaz de conexión con nuestro PC. HP ha optado por la tecnología USB en exclusiva, con todas las ventajas que ello supone, aunque en su demérito debemos mencionar que el fabricante no nos proporciona el cable, algo que, por usual que sea, no deja de significar un problema para el usuario final.

VALORACIÓN — computer!dea RECOMENDADO

Un cuidado diseño y una operatividad sencilla se unen a un precio muy atractivo.

Funciones:	■■■■
Calidad imagen:	■■■■
Velocidad:	■■■■
Facilidad de uso:	■■■■■
Facilidad de instalación:	■■■■■
Precio:	■■■■■
TOTAL:	■■■■

HP PSC 750

PSC 750	Jet-Lab 600@
Fabricante	Hewlett Packard
Distribuidor	Hewlett Packard
Web	www.hp.es
Teléfono	902 150 151
Precio (Pesetas/euros)	57.900/347,99
Impresora	Sí
Escáner	Sí
Fotocopiadora	Sí
Fax	No
Correo eléctronico	No
Veloc. imp. monocromo	11 ppm
Veloc. imp. color	8 ppm
Velocidad 1ª copia	12 s
Veloc. imp. primera pág.	10 s
Veloc. escaneado 1 pág.	4 s
Calidad impresión	7,5
Calidad exploración	7
Velocidad copia	7
Software OCR	Sí

Olivetti Jet-Lab 600@

La marca italiana apuesta por un producto para pequeñas y medianas empresas, aunque cualquier usuario puede beneficiarse de sus posibilidades.

Cuando observamos por primera vez el Jet-Lab 600@ de Olivetti, cuesta creer que un producto de esas dimensiones tenga cinco funciones diferentes. Después de analizarlo, deducimos que se trata de un dispositivo ideado para una pequeña oficina, en la que la exigencia de calidad no es tan importante. Sin embargo, tiene mayor peso su funcionalidad.

La oferta de este multifunción es amplia: fax, impresora a color, escáner a color, copiadora a color y, por supuesto, teléfono. Es decir, las funciones absolutamente imprescindibles en una oficina convencional. Todo ello en un producto que ocupa poco más que un fax o un contestador automático de hace unos años.

Vayamos por partes. En lo referente al apartado de impresión, Jet-Lab es capaz de imprimir con una definición de 1.200x600 ppp, nada espectacular. La velocidad de impresión con este nivel de calidad desciende hasta las casi tres páginas según el fabricante, por encima de las dos páginas que hemos cronometrado en nuestro laboratorio. La calidad de las imágenes deja bastante que desear, especialmente en las que se expone un degradado; respecto a los «pantones», su comportamiento sube enteros, sin llegar a ser espectacular. En su descargo debemos decir que no se trata de un dispositivo diseñado para esta función; el objetivo es ofrecer la posibilidad de imprimir un documento, generalmente de texto, sin que la calidad del mismo tenga una importancia capital.



Olivetti Jet-Lab 600@	
Olivetti	Fabricante
Olivetti-Lexikon	Distribuidor
www.olivettilexikon.es	Web
91 724 21 30	Teléfono
84.565/508,23	Precio
Sí	Impresora
Sí	Escáner
Sí	Fotocopiadora
Sí	Fax
Sí	Correo eléctronico
7 ppm	Veloc. imp. monocromo
3,2 ppm	Veloc. imp. color
23 s	Velocidad 1ª copia
17 s	Veloc. imp. primera pág.
4 s	Veloc. escaneado 1 pág.
7	Calidad impresión
6,5	Calidad exploración
6,5	Velocidad copia
Sí	Software OCR

En lo que concierne al escáner, hay que mencionar una diferencia fundamental respecto al producto de HP, el de la empresa italiana es de rodillo. Esto tiene como principal ventaja el ahorro de espacio, aunque la calidad de las exploraciones se resiente. Tiene una profundidad de color de 24 bits y un nivel de grises de 8 bits por *pixel,* características que sin ser espectaculares nos permiten obtener una calidad aceptable.

VALORACIÓN

Reducido tamaño y la concentración de cinco dispositivos en uno son los aspectos más destacables.

Funciones:	■■■■■
Calidad imagen:	■■■■
Velocidad:	■■■■
Facilidad de uso:	■■■■
Facilidad de instalación:	■■■■
Precio:	■■■■
TOTAL:	■■■■

Como copiadora, la velocidad que nos proporciona el fabricante es de 3,5 páginas por minuto en blanco y negro, cantidad que no hemos podido alcanzar en nuestras pruebas. Si la realizamos en color, la velocidad desciende hasta menos de una página y media por minuto, aunque no creemos que esta característica sea muy importante en un producto de estas condiciones. Naturalmente, todas estas operaciones las podemos desarrollar con nuestro equipo apagado o sin la necesidad de desarrollarlas desde un software instalado en él.

Por último, las funciones de teléfono y fax son las clásicas, con la salvedad de poder enviar fax por Internet, lo que supone un ahorro económico si la llamada es interprovincial o internacional.

Una vez analizado el producto, podemos deducir que el objetivo no es aportar calidad y rendimiento sino funcionalidad, y lo consigue. Resulta un dispositivo que nos atrevemos a decir que indispensable en una pequeña oficina, ya que cumple todas las exigencias en este aspecto, fotocopiadora, impresora, teléfono y, como consecuencia, fax e Internet.

Puede parecer chocante encontrarse con uno de estos dispositivos en un domicilio particular. Sin embargo, empieza a ser mucho más habitual de lo que parece que la gente tenga aparatos multifunción. El concepto de oficina en casa ha empezado a extenderse de forma más o menos solapada, pues mucha gente no se da cuenta de que, de hecho, tiene el equipamiento necesario para trabajar en casa. Y los fabricantes de los equipos multifunción como Olivetti y HP no son los únicos que han dado cuenta de ello, abaratando sus dispositivos y adaptando sus posibilidades. En efecto, la propia Microsoft ha acercado su sistema operativo doméstico al profesional, haciendo hincapié ya en la versión Windows Me en las posibilidades de red del sistema (lo que, de forma más o menos indirecta, aumenta las opciones de oficina de un despacho particular). Así pues, la tendencia actual parece indicar que ninguno de estos productos se encuentra desfasado. En cualquier caso, a nosotros nos ha parecido un hardware más completo el de HP.

Fernando Reinlein

Dell abandona Linux en su gama personal



En vista de la baja demanda de equipos personales con Linux como sistema operativo preinstalado, Dell Computer Corp ha decidido interrumpir la venta de ordenadores portátiles y de sobremesa con este sistema operativo.
Dell continuará ofreciendo el sistema Red Hat Linux a sus clientes corporativos y en su gama de equipos servidores y estaciones de trabajo.
Según declaraciones de Jim Mazzola, portavoz de la compañía, «*No hay muchos usuarios que estén usando Linux para sus sistemas de escritorio. Nosotros somos una compañía dirigida por la demanda, así que tan pronto como vemos demanda por parte de los clientes, es ahí donde optamos por ofrecer determinados productos o servicios*». Dell también instala y da soporte a los numerosos sistemas Microsoft Windows y al sistema operativo Netware de Novell. **www.dell.com**

Antivirus de Kaspersky

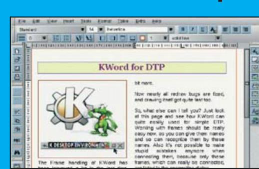
Kaspersky ha renovado su gama de antivirus con dos nuevos productos, Kaspersky Anti-Virus for Personal Linux para usuarios domésticos y Kaspersky Anti-Virus for Linux destinado a los servidores corporativos.
A pesar de que los sistemas Unix son campos poco abonados para los virus, en los últimos meses están proliferando distintos virus que afectan a algunas versiones y distribuciones Linux. Estos dos nuevos productos no sólo protegen los equipos con Linux



eliminando sus virus, sino que también eliminan aquellos virus destinados a otras plataformas, pero que en algún momento pasan a través de un sistema Linux.
Consciente de esto la empresa internacional Kaspersky, con base en Moscú, está enfocada al desarrollo y la investigación de soluciones para la seguridad de sistemas informáticos. **www.kaspersky.com**

Koffice en la LinuxWorld Expo 478OCT

El pasado mes, el proyecto KDE aprovechó el primer día de la LinuxWorld Expo de San Francisco para anunciar y presentar la nueva versión de la suite ofimática Koffice, para sistemas Unix y de carácter gratuito y abierto. Esta nueva versión incluye el procesador Kword, Kpresenter para las



presentaciones, Kspread como hoja de cálculo, Kontour para diseño gráfico vectorial, y complementos como nuevos filtros de importación de documentos y Kformula para la composición de fórmulas y su posterior inclusión en cualquier documento del paquete. La versión completa puede ser descargada de forma gratuita desde el sitio web del proyecto. **www.kde.org**

Tribes 2, nuevo juego 3D subjetivo

Tribes 2 es la secuela de un conocido juego multiusuario. Está basado en la conocida (pero no por eso menos exitosa) fórmula de los juegos de acción en primera persona. En Tribes 2 nos encontramos con nuevas armas, misiones, modos de juego y vehículos. Como no podía ser de otra forma, este nuevo juego viene de la mano de Loki Software, especializada en la adaptación de juegos a la plataforma Linux. Como exponente de los juegos de última generación, al estilo de Quake III o Unreal Tournament, Tribes 2 es especialmente glotón en cuanto a recursos gráficos, por lo que sacará todo el jugo a la aceleración 3D de tu tarjeta de vídeo. **www.lokigames.com/**



Código abierto

Demostrado está que algunas piezas de las que componen el mercado de software de código abierto son auténticas obras maestras de la programación. En muchas ocasiones, las soluciones *opensource* se cuelan por méritos propios en la lista de posibles plataformas tecnológicas a la hora de emprender el desarrollo de un proyecto. Si nos encontramos ante productos técnicamente similares en calidad y prestaciones, ¿por qué entonces los productos *opensource* no terminan de calar en el mercado? Desde el punto de vista de los usuarios, las razones son muy variopintas, tanto como lo es la división en segmentos según su afinidad por la tecnología. Tan sólo una pequeña parte de los usuarios se muestra lo suficientemente inquieto e intrigado por los últimos avances en informática personal, como para lanzarse a probar uno gratuito, a pesar de que las maravillas que de él hable todo el mundo. Desde la posición de los desarrolladores la situación no es mucho más distinta. Cuando surge la idea de emplear un componente libre para construir otro más complejo, las razones para inclinarse por código abierto pueden ser muchas; ofrece más prestaciones, es gratuito, más fácil de dominar (pues si no viene documentado, sí esta disponible el código fuente), etc. El hecho de que no exista ninguna compañía grande detrás dando soporte real a las aplicaciones hace que otros tengan que asumir la responsabilidad del soporte también de aquellos componentes de código abierto sobre los que se ha apoyado. En definitiva, las soluciones de código abierto ofrecen muchas ventajas, pero también algunos inconvenientes difíciles de superar.

Felipe Corsino

¿Globalización informática?

En estos días hemos recibido la noticia de un nuevo gigante de la tecnología que ha engullido a otro. En este caso se trata de HP, que ha comprado, al parecer, a Compaq, otra de las marcas de prestigio en el campo de los ordenadores personales. La pregunta que nos viene a la cabeza en primer lugar es: ¿beneficiará esta situación a los consumidores de estas marcas? Y la primera respuesta es no. Es obvio que si desaparece la competencia los precios empiezan a bandear a su antojo. También lo es que siguen teniendo otros competidores, pero es más fácil que se pongan de acuerdo dos que cuatro. De modo que, quizá, los precios que nos lleguen a nosotros corren el peligro del estancamiento. Estas compras y fusiones, además, tienen en esta época el sabor de ese concepto nuevo, la globalización, que nadie tiene claro todavía si es dulce o amargo. A mí personalmente no me sabe a nada, porque no creo que, de hecho, sea algo que exista. Desde luego, siempre ha ocurrido que los titanes se miran unos a otros como a un espejo y, aunque la mayor parte del tiempo luchen unos contra otros, lo cierto es que tienen que mantenerse de algún modo unidos para poder hacer frente a los modestos consumidores que, al final, dependen de ellos. Pero los ha habido siempre, sin que nadie tuviera la impresión de que urdieran planes de unificación planetaria. Y si los tenían, bueno, pues no es algo nuevo. Los romanos, aunque no tuvieran claro lo del globo (terráqueo), «globalizaron», como lo hicieron los españoles y los franceses y muchos otros en otras épocas. Pero entonces esa palabra no estaba en el vocabulario de nadie. Así, puesto que se trata de una tendencia que comenzó en el momento en que el hombre empezó a mandar en el mundo, ¿podemos decir que haya ahora un movimiento de globalización que antes no existiera? En realidad, no. No podemos extrañarnos de que los grandes de la informática se unan, de que haya grandes cadenas que dominen el consumo. Lo único que podemos hacer es acogernos a la democrática economía de los clónicos.

Rafael María
Claudín Di Fidio
rclaudin@bpe.es



▲ ¿Afectarán las fusiones a los productos de consumo?

Contacta con nosotros

linea.directa@bpe.es

Nuestra sección de Línea Directa tiene como objetivo asesorar al lector para que optimice su máquina y pueda utilizarla con eficacia. Si tienes algún problema con tu ordenador, con los programas de software, los periféricos o cualquier herramienta informática, no dudes en ponerte en contacto con nosotros para que intentemos darte una solución. Es muy importante que especifiques la configuración de tu equipo para que podamos abordar el problema de la forma más certera. Puedes mandarnos tu carta a través de nuestra web **WWW.COMPUTERIDEA.NET**, o bien a nuestras direcciones postal y electrónica:

**Computer Idea
«Línea Directa»
C/San Sotero, 8, 4ª planta
28037 Madrid**

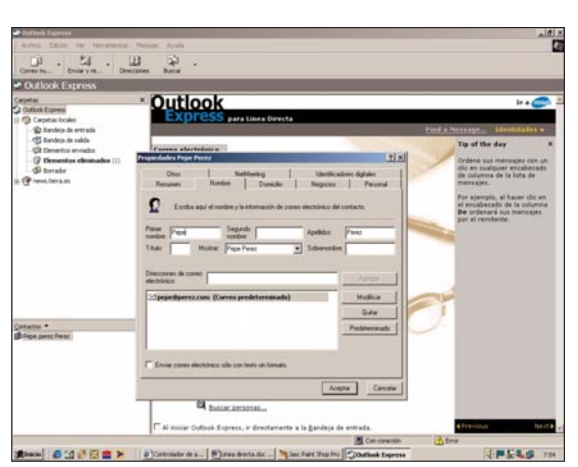
**Fax: 913 273 704
linea.directa@bpe.es**

Contacto problemático

En la Libreta de Direcciones de Outlook Express tengo varios contactos almacenados y hay uno de ellos que cuando voy a enviar un e-mail me da error. Los demás se envían sin ningún problema. Sin embargo, si lo elimino de la citada libreta y le envío un e-mail desde un formato de correo limpio y escribo la dirección manualmente, entonces se envía correctamente. ¿Pueden indicarme qué ocurre? Gracias y saludos.

● *Ignacio Aragón*

Éste es un fallo bastante común en ciertas versiones de Outlook. El problema reside en la manera en la que se almacena el nombre de tu contacto. Y aunque no lo comentas en tu consulta, es probable que cuente con algún carácter no permitido, espacios en blanco de más o un formato inadecuado. Prueba a modificar el nombre por uno simple y verás que funciona correctamente. Para ello, desde Outlook Express pincha sobre el icono *Direcciónes* que podrás encontrar en la barra superior. A continuación te aparecerá una nueva ventana con todos tus contactos. Selecciona el que te está dado problemas y pulsa el icono *Propiedades*. La pestaña *Nombre* será el lugar en el que podrás realizar el cambio que te comentamos.



▲ Outlook, como cualquier programa, tiene pequeños fallos.

Ordenador rebelde

Poseo un ordenador con un procesador AMD K6-2 333 MHz, subido a 350 MHz, 256 Mbytes de memoria RAM, una tarjeta gráfica Voodoo3 2000 y una controladora de sonido Sound Blaster PCI 128. Lo que me ocurre últimamente es de lo más raro. Por un lado, desde hace algún tiempo el ordenador no me arranca a la primera; tengo que «resetear» una o incluso varias veces (hasta ahora el máximo han sido 6) para que me arranque. De casualidad descubrimos que en tanto no se iniciara, el ventilador del «micro» tampoco funcionaba, con lo que achacamos el problema a un fallo de corriente de la placa base. Dado que no había ganas momentáneamente de gastarse dinero, lo dejamos estar, a pesar de la incomodidad que suponía.
Sin embargo, el problema va más allá. Hace tiempo instalé Windows 2000 Professional para ver si así lograba un poco de estabilidad. La verdad es que no tuve ningún problema con la instalación ni nada, pero por problemas con los controladores de impresora y escáner terminé quitándolo, quedándome de nuevo con Me. Recientemente, aprovechando que tuve que formatear el disco duro, hice un segundo intento de meter Windows 2000, probando a introducir otros controladores.
No tuve ningún problema al principio, pero de

repente empezó a hacer cosas raras: se quedaba «colgado» y, sobre todo, de repente se apagaba el ordenador, junto con el monitor, haciendo como si se «reseteara» pero sin llegar a reiniciarse (únicamente leía los CD-ROM, pero ya está). Directamente tenías que apagar el ordenador. Intentamos hacer de todo: cambiamos de tarjeta gráfica, de sonido, el monitor... Todo excepto cambiar la placa o el «micro». Decidí entonces intentar instalar de nuevo W2000, pero resulta que a la hora de reconocer el hardware, siempre se quedaba bloqueado. Así pues, probé a instalar Windows 98 y me iba sin problemas; lo intenté luego con Me y tampoco tuve problemas (excepto que se cuelga cuando sale de la suspensión, del mismo modo que hacía W2000). Terminé entonces quedándome con éste. Por otra parte, hace poco intenté meter Conectiva Linux 6.0 en otro disco duro que tengo y cuál fue mi sorpresa cuando me empezó a dar los mismos fallos que W2000 (hasta ahora todavía no he conseguido meterme en Gnome; se me «cuelga» antes). Para rematar la faena, se me ocurrió instalar BeOS 5.0: me ocurre igual que con W2000 y con Linux.
La única hipótesis que se me ocurre es que únicamente me van los sistemas operativos basados en DOS, si bien ni le encuentro sentido ni además lo entiendo, ya que anteriormente ya había instalado W2000 y no me daba esos fallos. En definitiva,me gustaría que me dierais alguna solución al problema. Personalmente, la única que se nos ocurre es cambiar de placa base (y consecuentemente de «micro»).

● *Raúl Bravo*

Aunque tu problema parezca de lo más complejo, lo más probable es que se deba a causas de muy sencilla solución. Por una parte hemos de tener en cuenta que tu procesador esta «subido de vueltas», aunque sólo sea de 333 a 350 MHz. Tu K6-2 es un procesador que precisa de una excelente refrigeración para funcionar correctamente, aun cuando esté trabajando a su frecuencia normal. Si tienes problemas con el ventilador de tu máquina, y además el procesador esta trabajando por encima de su frecuencia de trabajo normal, el problema se multiplica de manera exponencial. Además, tendrías que tener un conjunto disipador / ventilador de tamaño suficiente para evacuar todo el calor que genera este procesador.



▲ *Refrigerar adecuadamente el procesador es fundamental.*

Sin embargo, te preguntarás el porqué de las diferencias entre trabajar con Windows 98 o con 2000 y Linux. La explicación es que estos dos últimos sistemas son muy exigentes con el hardware de la máquina, por lo que si el procesador ejecuta instrucciones de forma errónea, corrompe datos o los pierde, inmediatamente fallan. Los otros sistemas toleran, en este sentido, los fallos que muchas máquinas generan. En definitiva, te recomendamos que bajes la frecuencia del procesador a los 333 MHz para los que fue diseñado, dejando la frecuencia de bus, así como la tensión de alimentación a los valores originales. Igualmente, tendrás que comprobar que tu sistema de refrigeración mantiene el procesador en torno a los 60 grados. Además, no estaría de más que probaras a utilizar un nuevo módulo de memoria, ya que algunos de los fallos que comentas también podrían estar relacionados con este apartado.

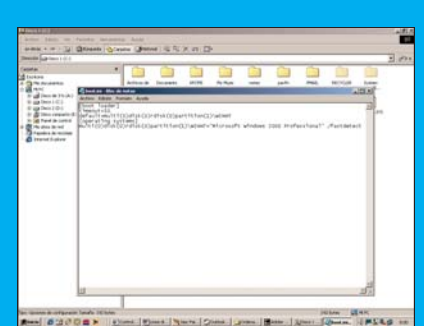
Eliminar menú de arranque

Quiero plantearles un problema que tengo con mi PC. Es un Pentium III a 333 MHz, 128 Mbytes de RAM PC 100 y un disco duro de 15 Gbytes. Siempre me ha gustado probar todo software y sistema operativo que puedo conseguir, como lo hice con Windows Whistler (XP). Al hacerlo, éste me creó una pantalla inicial (al arrancar la máquina) en donde me permitía seleccionar el sistema operativo (Windows XP o Milennium) en el que deseaba trabajar. Como era una versión beta, la desinstale posteriormente, pero la pantalla inicial de selección de sistema operativo no se quitó, así que cada vez que arranco el PC tengo que seleccionar Windows Milennium (ya que el otro no está). Le agradecería muchísimo si pudieran solucionar mi problema. Desde ya muchas gracias.

● *Marcelo Sawaryn (Argentina)*

La mejor opción que tienes pasa por modificar el archivo «boot.ini» que se encuentra en el raíz de tu disco duro. Bajo C: encontrarás este pequeño fichero que podrás abrir con cualquier editor de texto, como el Bloc de Notas de Windows. Dentro de él se detallan las opciones del menú de arranque que citas. El aspecto que deberá presentar ha de ser similar a esto:

[boot loader]
timeout=30
default=multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)\WINNT
[operating systems]
multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)\WINNT="Microsoft Windows 2000 Professional" /fastdetect



▲ *El archivo «boot.ini» permite configurar el menú de arranque con sistemas Windows NT, 2000 o XP.*

Bajo la sección *[operating systems]*, sólo deberás dejar la línea que haga referencia a tu Windows Milennium. Justo encima, en la sección *[boot loader]*, tendrás que indicar que, además, sea tu sistema de arranque por defecto, para lo que tras *default*, tendrás que colocar la misma cadena de texto que indica el directorio en que se encuentra el sistema, tal y como lo pone en la sección inferior. El apartado *timeout* indica el tiempo en segundos que esperará el sistema a empezar el arranque sin intervención del usuario. En principio, y dado que sólo existe una opción, el arranque debería comenzar inmediatamente. Si no fuera así, puedes ajustar este valor a «1», con lo que empezará a iniciarse sin que aprecies el menú en pantalla.

Otros usos para el CD-ROM

Tengo un lector Creative 18x con todo el frontal necesario para reproducir música en el exterior. Además, todos los botones y funciones son accesibles desde un pequeño mando.



▲ *Con un poco de ingenio, paciencia y maña, podemos dar utilidad a nuestra vieja unidad de CD-ROM.*

Lo cambié por otro mejor de 44x, pero ahora querría aprovechar el viejo (el de 18x) para poder reproducir música. Lo que pasa es que quiero que pueda estar aislado de cualquier ordenador, que funcione como si fuese un equipo de música, pero no sé qué necesito saber, ni siquiera si se puede, y qué mate-

riales necesito si se pudiera. ¿Lo podría utilizar aparte? Si no pudiera, ¿lo podría conectar a un equipo de música (un casete o algo parecido)? De todos modos y de antemano, gracias.

● *Marcos Morales*

Las posibilidades de utilización son reducidas, pero no imposibles. Has de tener en cuenta que para que la unidad funcione, tendrás que proporcionarle 12 y 5 voltios a través del conector de alimentación trasero. Utiliza dos tensiones de alimentación para alimentar los motores (12 voltios) y los circuitos (5 voltios). Por ello, lo más sencillo es que consigas una fuente de alimentación de algún ordenador viejo. De lo contrario, tendrás que fabricar un circuito que convierta la alimentación de 12 a 5 voltios. Por otra parte, respecto a la salida audio, podrás optar por extraer el sonido del minijack situado en el frontal de la unidad, o bien a través de la salida analógica que se encuentra en la parta trasera. Esta salida es la utilizada en el PC para mandar el audio del CD a la tarjeta de sonido de la máquina. Con estas conexiones podrías conectar tu unidad a la cadena de música, a unos altavoces independientes e, incluso, al radiocasete del coche.

Problemas con la conexión directa

Estas vacaciones he decidido pasar información del PC viejo (486 con 2 discos duros) a mi «nuevo» Pentium II 400 MHz de segunda mano con un cable paralelo (comprado para tal fin) como indicabais en el número 2 de febrero, página 73 y el librillo de Colección Idea 2, página 52. He realizado todos los pasos correctamente como los pone y cuando los conecto (el host escucha y el invitado conecta) se comunican, revisan nombre de usuario y contraseña pero aparece en el invitado: CABLE PARALELO EN LPT1 / DESCONECTADO y en el host pone lo mismo durante unos segundos y luego sigue esperando una conexión indefinidamente. Sin embargo, el cable está conectado y funciona porque se sincronizan ambos ordenadores al verificar el usuario y la contraseña y si la quito no la pide; es decir, que el cable transmite información. ¿A qué puede ser debido? ¿Me podríais ayudar a solucionar el problema? ¿Podría ser por la obsoleta placa base del 486? Gracias por su colaboración y espero que haya explicado todo correctamente.

● *Carlos*

En ningún momento especificas el tipo de sistema operativo que estás utilizando en ambos equipos, aunque suponemos que se trata de Windows 95 o 98. De entrada, parece que puede ser un problema de permisos de usuario. Tendrías que verificar que el usuario de Windows que estás introduciendo para acceder a la máquina remota realmente existe en esta máquina con la misma contraseña que estás introduciendo, respetando las mayúsculas y minúsculas de la contraseña de acceso que tenga asignada. Además, no estaría mal que revisaras la configuración del puerto LPT1. Probablemente, tu Pentium II esté utilizando el modo extendido del puerto LPT1 (EPP o ECP), algo que puede darte problemas para comunicar con el puerto estándar de tu antiguo 486.
Para cambiar esto, tendrás que entrar en la BIOS del Pentium II y localizar el apartado de la configuración en la que se puede modificar este parámetro. Tendrás que colocar el puerto paralelo en formato SPP (*Standard Parallel Port*). Prueba con estos sencillos cambios; si cuentas con el cable adecuado, como dices, no deberías tener más problemas.

Extraño zumbido

Nada más arrancar el ordenador se produce un zumbido constante mientras éste permanece encendido. He probado varias cosas, como limpiar el ventilador de la fuente de alimentación (aunque de ahí no sale el ruido, he parado su ventilador y todo sigue igual). Desconecté un ventilador de la caja y nada, y hoy he limpiado el ventilador del «micro» (que por cierto estaba muy sucio) y nada.



▲ *Los discos duros también pueden producir incómodos zumbidos debidos a fallos mecánicos.*

Por favor, necesito ayuda, ¿a qué puede deberse? ¿Cambiando de caja se solucionaría? El zumbido parece salir de las bahías de los discos, pero el disco duro es nuevo y apenas se le oye cuando trabaja. Gracias, un saludo.

● *Jorge*

En principio, y por lo que apuntas en tu *mail*, la cau-

Sonido en el portátil

Hola, estoy decidido a comprar un ordenador portátil y dotado de un Pentium 3 rápido, con 256 Mbytes de memoria RAM, así como un disco duro de al menos 30 Gbytes. Sin embargo, lo mas importante es que me gustaría que tuviera una Sound Blaster Live! Trabajo pinchando música en una discoteca desde hace dos años con una máquina IBM de sobremesa. La tarjeta Sound Blaster Live! me permite tener dos «compacteras» virtuales con un canal estéreo para cada una. Posiblemente se pueda incorporar a un portátil esta tarjeta a través de una docking station o un replicador de puertos. Hace un mes vi en una revista especializada un portátil con posibilidad de ampliación PCI pero en torno al millón de pesetas.

● *Mauricio Braida (Mallorca)*

Lo que nos planteas no es imposible, pero sí bastante complicado. Efectivamente, podrías utilizar un estación base con puerto de ampliación y ranuras PCI, sobre la que podrías instalar tu tarjeta Sound Blaster Live! Sin embargo, cada portátil tiene su propia estación base, teniendo en cuenta que este accesorio sólo lo encuentras en los equipos de marca, no en los portátiles clónicos de precio ajustado. Además, no todas las estaciones base permiten la inserción de tarjetas PCI, por lo que, en cualquier caso, tendrás que elegir el modelo de tu máquina en función de la disponibilidad de este accesorio. Si, además, tenemos en cuenta la configuración que necesitas, los precios que barajamos andan muy cercanos a los que comentas, sobre todo porque las *docking station* son accesorios bastante caros.
Por ello, la única posibilidad sería encontrar un portátil con una tarjeta de sonido medianamente buena que te permitiera realizar las mismas funciones que hace actualmente tu Sound Blaster Live! Ahora bien, éste no es precisamente el punto fuerte de los portátiles de hoy día. Suele tratarse de sistemas de sonido por software, o de «chips» de coste reducido que cubren las necesidades del usuario típico de portátil, que utiliza este dispositivo para escuchar música, realizar presentaciones o escuchar los sonidos de Windows. En definitiva, que o bien inviertes una gran cantidad de dinero en todo el equipo que necesitas o bien sigues funcionando con tu actual sistema de sobremesa.
El apartado de sonido no es uno de los puntos fuertes de los portátiles actuales.

sa de tus problemas puede encontrarse en dos lugares: algún ventilador o el disco duro. En el caso de que sea un ventilador, probablemente sea el del procesador. Comentas que lo has limpiado, aunque esta operación no siempre es efectiva con ventiladores que estén muy utilizados, o en los que se haya acumulado suciedad interna. Y es que si el polvo o la pelusa llegan a los rodamientos internos sobre los que se apoya el eje que los hace girar, su velocidad de trabajo disminuye, se producen fricciones, un desgaste mucho más rápido y, por supuesto, ruidos indeseables. En la mayor parte de las ocasiones, la única solución en estos casos pasa por sustituir el ventilador por otro nuevo.
Respecto al disco duro, lo descartas porque no se le oye trabajar, pero esto no es una razón válida. En nuestro Laboratorio nos hemos topado con discos duros (incluso nuevos) en mal estado, razón por la cual al girar los platos producían ruidos o zumbidos que ponen los pelos de punta. La razón de esto es que internamente puede que se produzca algún roce o fallo mecánico que les impide funcionar de manera afinada.
En definitiva, te recomendamos que desconectes, aunque sólo sea por unos instantes, el ventilador del «micro» y la caja, y compruebes de si el zumbido sigue produciéndose. En este caso, desconecta la alimentación del disco, y comprueba si éste sigue sonando. Es decir, pura eliminación.

¿ADSL o RDSI?

Tengo una conexión a internet con módem normal y estoy pensando en cambiarla por una línea ADSL o RSDI. Pero no sé cuál de las dos funciona mejor y qué necesito para instalarme cualquiera ellas. Les agradecería mucho que me resolvieran esta duda. Gracias por adelantado.

● *David*

Esta es una pregunta que todavía se hacen muchos usuarios y que tiene una fácil respuesta. Antes de nada, hablemos un poco de las velocidades de estas dos líneas a la hora de transferir datos. En el caso de ADSL, partimos de líneas domésticas con ancho de banda de 256 Kbps, hasta llegar a las más rápidas y corporativas de 2 Mbps. Evidentemente, la velocidad es muy superior a los 64 Kbps de un canal RDSI, que se pueden convertir en 128 Kbps, si sumamos los dos canales. Esto genera dos llamadas independientes y por tanto el doble de gasto. Y aquí es donde hemos de recordar que, además, ADSL ofrece una tarifa plana real, ya que por el precio estipulado para cada tipo de línea contamos con una conexión continua a Internet. Además, la línea que usemos no estará ocupada, ya que podremos seguir utilizándola para hacer y recibir llamadas.
En definitiva, actualmente RDSI no interesa a los usuarios domésticos, salvo que necesiten utilizar alguna de sus avanzadas características. Si eres un empedernido usuario de la Red, y quieres la máxima velocidad, invierte en ADSL. Pero si sólo utilizas Internet de vez en cuando, pasas poco tiempo conectado al mes, no quieres gastarte mucho dinero, o no necesitas una elevada velocidad, lo mejor es que aguantes algún tiempo más con tu módem analógico de 56 Kbps a que los precios bajen algo más.



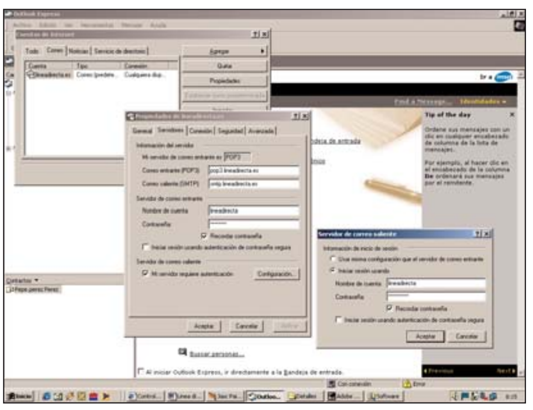
▲ ***La solución más económica para los que usan poco Internet sigue siendo utilizar nuestro clásico módem.***

Múltiples conexiones

Quería plantearos un problema que me sucede con el correo POP. Tengo varias cuentas y varias conexiones. Lo que sucede es que me conecto con una de ellas y puedo recibir todos los correos de todas mis cuentas; pero a la hora de enviar no sucede así. Me explico, conecto con Terra y quiero enviar un mensaje con la cuenta de Jazzfree, por ejemplo, siempre me da error. Conecto con Jazzfree y si deseo enviar un mensaje con la cuenta de Wanadoo, me sucede lo mismo, me da error. Sólo puedo enviar mensajes con la cuenta del servidor que me conecto. ¿Existe alguna solución o algún truco? Un saludo y gracias anticipadas.

● *Jose María Sáenz*

Tu problema es común a todos los usuarios con múltiples cuentas de correo distintas, alojadas en proveedores diferentes. La razón de que no puedas mandar mensajes a través de la conexión de Terra con el proveedor de Jazzfree es que este último verifica la IP con la que te conectas para comprobar que eres un usuario de este ISP. Como no es así, el servidor de Jazzfree rechaza automáticamente la conexión. La razón de esto, que a primera vista resulta algo ilógico, es que de esta manera se evita que puedas utilizar el servidor de correo saliente de cualquier proveedor para mandar *spam* o mensajes de correo con fines poco claros. Por ello, ahora mismo, si, por ejemplo, deseas mandar mensajes a través del servidor de correo de Wanadoo, tendrás que realizar la conexión con este mismo ISP, y lo mismo te ocurrirá en el caso de Terra o Jazzfree que nos comentabas.
Como soluciones o trucos a esto, tienes un par de posibilidades. La más sencilla sería, siempre que el servidor lo admitiera, activar la posibilidad de iniciar una sesión con nombre de usuario y contraseña válida. A esta opción podrás acceder desde Outlook, en *Herramientas/Cuentas/Correo/Propiedades/Servidores*, donde seleccionarás la casilla *Mi servidor requiere autenticación*, tras lo que pulsarás en el botón *Configuración* para introducir el nombre de usuario y la contraseña que tengas con ese proveedor en concreto. Esta opción es, como hemos dicho, la más sencilla, aunque desgraciadamente no es habitual que los ISPs, y menos los gratuitos, lo soporten.
La segunda posibilidad es que te decidas a utilizar únicamente una de las tres conexiones y utilices el servidor de correo saliente de ese proveedor para sacar el correo de las tres cuentas. Para ello, sólo tendrás que cambiar, en la misma ruta que antes hemos citado, la casilla de *Correo saliente (SMTP)*, donde pondrás, en las tres cuentas de correo que posees, el servidor de correo saliente del proveedor que hayas utilizar a partir de ahora. De esta manera, aunque la máquina que envíe el *e-mail* sea la misma para los tres casos, siempre aparecerá como remitente la cuenta que hayas especificado en la configuración de Outlook. Sin embargo, hemos de informarte que desde hace tan sólo unos pocos meses, el servidor de Terra no permite hacer este pequeño truco, ya que sólo acepta mensajes enviados desde equipos conectados a través de Terra con una dirección de remitente del dominio «@terra.es».



▲ ***Disponer de múltiples cuentas de correo gratuito, puede llegar a ser un problema para muchos usuarios.***

El fútbol en casa y sin televisión

Los forofos del fútbol son capaces de recorrer miles de kilómetros para ver jugar a su equipo en cualquier parte del mundo. Pero si además, no tienen suficiente con ver siete partidos, si no son más, a la semana, Internet les brinda la oportunidad de ver fotos de los jugadores y las últimas noticas en cualquier momento del día.

Las plataformas digitales de televisión luchan por conseguir en exclusiva partidos de fútbol con el fin de que la gente compre su programación y no la de la competencia. En Internet la competencia está servida, pero podrás seguir a tu equipo sin dificultades y estar informado de todo lo que ocurra en tu deporte favorito. Webs de equipos y jugadores, cada uno tiene sus preferencias, pero respecto a la información, podrás leer varios puntos de vista sin necesidad de comprar varios periódicos. Aquí os proponemos algunas sugerencias.



▼ *Todas las ligas europeas se pueden seguir en alocampeon.com*

Información general

Si introducimos la palabra fútbol en cualquier buscador lo más probable es que no sepamos por dónde empezar debido a la cantidad de páginas que están dedicadas a este deporte. Aquí os proponemos algunas que os servirán de utilidad para estar a la última de vuestro deporte favorito. Entre todas las seleccionadas podemos encontrar periódicos en su versión digital, portales verticales exclusivos de fútbol o de deportes en general.

A lo campeón

Con una sencillez absoluta para navegar, tampoco puede tener demasiada información. Lo bueno de este *site* es que contiene reseñas sobre todas las ligas europeas. Una vez seleccionemos el país que deseemos podemos ver la clasificación de primera división, los resultados de la última jornada y una crónica de cada partido. Además, cuenta con una sección, «a fondo», donde se pueden leer reportajes sobre este deporte, el lado negativo es que la última actualización fue el 30 de junio; y una sección de noticias sobre todo lo que ocurre en el fútbol a nivel mundial.

www.alocampeon.com

Marca

Con una tirada a nivel nacional de más de 550.000 ejemplares (según la OJD) en su versión impresa, Marca.es se ha convertido en un punto de obligada visita para los forofos del fútbol. Aunque habría que apuntar que este periódico digital además abarca otros deportes, aunque por suerte o por desgracia, siempre dedica más espacio al deporte rey. Información de primera división dividida por equipos, de segunda, calendario, altas y bajas, resultados, estadísticas y toda la información del deporte nacional se puede encontrar de una forma sencilla navegando por esta web. Asimismo, Marca.es brinda a los fanáticos del fútbol la posibilidad de que sus teléfonos móviles suenen con el himno del Real Madrid, del Atlético de Madrid o del Barcelona.

www.marca.es

As

El otro de los diarios deportivos más importantes del país también cubre todos los acontecimientos que en la LPF suceden diariamente o al menos de forma semanal. Durante la semana, las noticias más relevantes; el fin de semana facilita información sobre toda la jornada deportiva y se actualiza todos los días. Además de los resultados, la clasificación o información e historia sobre los clubes, cuenta también con fichas de todos los jugadores que luchan por el título en este momento; además, los entrenadores y los árbitros también tienen un espacio dedicado a ellos. Como servicios añadidos esta web ofrece la programación televisiva, horóscopo, tienda, da la posibilidad de recibir las noticias deportivas más relevantes en tu bandeja de correo y dispone de una guía de recursos de Internet con cientos de enlaces a *sites* dedicados al deporte.

www.diario-as.es ■■■■



El Tirachinas



El programa deportivo de la COPE se ha lanzado a la Red para que sus oyentes estén informados en cualquier momento del día y sin importar el lugar donde se encuentren. Información «minuto a minuto» de lo que ocurre en este mundo, donde se recogen todos los goles tanto de primera como de segunda división. La web apuesta por la participación de los internautas: puedes dar tu opinión sobre quién crees que ganará la liga o votar si el Real Madrid debe fichar a un central o no, por poner algunos ejemplos. En esta página, de fácil navegación, encontrarás las últimas noticias del fútbol, así como de otros deportes que probablemente sean de tu interés. Todo ello ilustrado con fotografías de cada acontecimiento. Una visitita obligada para los amantes del fútbol.

www.eltirachinas.com ■■■■

Más Fútbol

Una vez que esta página se abra en tu navegador verás una reproducción de un campo de fútbol donde en vez de jugadores encontrarás los nombres de las distintas secciones que ofrece este portal. Noticias, historia, enlaces, listas de correo, clasificación o equipos son algunas de las posibilidades. Como dato curioso, la información que contiene este *site* de la que otros carecen es una ficha de cada equipo, características de su campo, *links* a sus páginas oficiales, calendario de la liga o la posibilidad de realizar búsquedas sobre los próximos enfrentamientos. También habría que apuntar que en este momento la sección de noticias y la de enlaces se encuentran en construcción.

www.masfutbol.com ■■■

Otras web informativas

- www.goal.com
- www.sportal.es
- www.grupocorreo.es/planetfutbol
- www.sdifutbol.com
- www.deporweb.com
- www.futvol.com
- http://futbol.sportec.com/portaldefutbol
- www.topfutbol.com
- www.donbalon.es
- www.elmundodeportivo.es
- www.sport.es
- www.servifutbol.com
- www.totalfutbol.com



Futbol Oficial



Una vez que hayamos escrito *www.futboloficial.com* se nos abrirá la *home* de esta web, en la que tendremos que hacer clic en España para ver la información de nuestra liga. Una vez allí podremos entrar en primera división, segunda, segunda B, organizaciones o jugadores y técnicos. En todas estas secciones encontraremos enlaces a todas las páginas oficiales de todos los equipos y de algunos jugadores. Se trata de una página bastante interesante que aunque no ofrece información propiamente dicha sí te ayuda a encontrarla lo más rápidamente posible. Habría que decir que algunos *links* no funcionan aún y como la temporada acaba de empezar no todos los equipos tienen las páginas actualizadas o se encuentran, al cierre de esta edición, en construcción.

www.futboloficial.com ■■■



De primera

Miles de aficionados, 20 equipos, 9 meses y un solo ganador. La primera división está compuesta por los mejores equipos a nivel nacional, con los mejores jugadores españoles y extranjeros que luchan por los colores que más les pagan. Son importantes los fichajes, quiénes jugarán de titulares en el próximo encuentro y, por supuesto, si eres un gran aficionado, ir vestido de la forma más apropiada para animar a tu equipo. Si lo que te gusta es el fútbol y navegar por Internet serás el primero en enterarte de todo lo que rodea a tu equipo y podrás adquirir su mismo vestuario, en algunos casos, sin tener que pasar por El Corte Inglés. Aquí comentaremos las webs oficiales de algunos equipos, no por ello más importantes, pero sí las que mayor número de visitas albergan o las que nos han parecido más curiosas por algo especial.



Jugadores

Hemos intentado buscar páginas oficiales de los jugadores más importantes de la LPF, pero en muchos casos son URLs propias de las páginas oficiales de sus equipos. Rivaldo, por ejemplo, sí tiene una web propia, se trata de *www.rivaldo10.com*. Aquí podemos leer su historia, cómo empezó su afición por el fútbol desde muy pequeño, todos los títulos que ha ganado, entrevistas que le han hecho, algunas curiosidades, sobre sus botas, por ejemplo. Además, esta página te brinda la oportunidad de chatear con otros seguidores suyos e incluso con el propio Rivaldo en algunas ocasiones, participar en concursos, escribir en su libro de visitas, conseguir un autógrafo electrónico o ver fotos personales fuera y dentro del campo de fútbol.

www.rivaldo10.com

Real Madrid



La plantilla, el club, noticias y resultados son algunas de las secciones que se pueden consultar a través de la página web del Real Madrid, pero también da la opción de personalizar tu ordenador con fondos de escritorio con fotos del equipo recogiendo la copa de campeones en alguna ocasión, o decorar tu teléfono móvil con el logo y hacer que suene con el himno del equipo merengue. Además, da la posibilidad a los más jóvenes a conocer la historia del equipo a través de 28 ligas y a los no tan jóvenes a recordar algunos de los mejores momentos. También cuenta con una sección dedicada a las peñas, que se pretende sea un punto de encuentro entre todos los madridistas que hay repartidos por el mundo. Un homenaje a sus socios, donde sólo ellos pueden entrar con una clave y una contraseña; y, cómo no, un lugar dedicado a los aficionados donde se facilita un número de teléfono donde aclarar dudas sobre el funcionamiento del club y dejar todo tipo de sugerencias. La Fundación Real Madrid y el baloncesto también están presentes en su web oficial. Asimismo, encontrarás todos los partidos comentados en inglés, italiano, francés, alemán y español.
www.realmadrid.es

Fútbol Club Barcelona



La página se puede consultar en tres idiomas, catalán, inglés y español. Toda la información que desees saber del equipo la podrás encontrar aquí. Además, el *site* cuenta con una tienda donde se pueden adquirir desde banderines para asistir al partido del próximo domingo, balones, equipaciones originales y réplicas hasta muñecos de peluche, toallas de playa, raquetas de paddle, bufanda, colonia, mochilas, agendas o puzzles, todo con motivos de tu equipo preferido. Como su gran rival, el Real Madrid, tiene un canal televisivo en Canal Satélite Digital, el Barça cuenta con su propio canal en Vía Digital, cuya programación también se puede consultar en la web. El estadio, los aficionados, el equipo y el club también tienen unos «megas» dedicados a ellos. Lo que sorprende que siendo un equipo tan internacional con aficionados repartidos por todo el mundo no cuente con un lugar para las peñas como el Real Madrid.
www.fcbarcelona.com

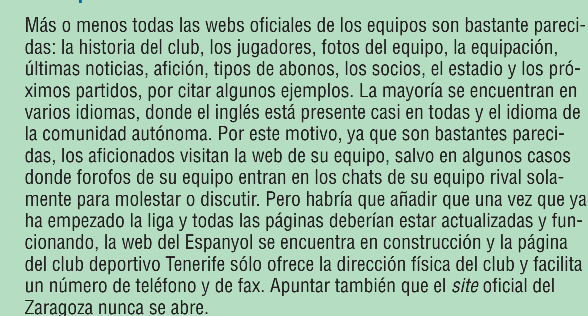
Más equipos

www.albacete-bp.es
www.at-madrid.es
www.badajoz.sion.com
www.burgoscf.com
www.cordobacf.com
www.elchecf.com
www.levanteud.es
www.nastic.comg
www.cdnumancia.com
www.real-oviedo.com
www.poliejido.com
www.racingdeferrol.com
www.realracingclub.es
www.realjaen.com
www.realmurcia.es
www.udsalamanca.es
www.realsporting.com
www.xerezclubdeportivo.com

Todos los equipos de primera

www.realmadrid.es
www.fcbarcelona.com
www.alaves.com
www.athletic-club.es
www.realbetisbalompie.es
www.celtavigo.net
www.canaldeportivo.com
www.rcdespanyol.com
www.udlaspalmas.es
www.malagacf.es
www.rcdmallorca.es
www.osasuna.es
www.rayovallecano.es
www.real-sociedad-sad.es
www.sevillafc.es
www.cdtenerife.com
www.valenciacf.es
www.realvalladolid.es
www.villarrealcf.es
www.real-zaragoza.com

Las peores



Más o menos todas las webs oficiales de los equipos son bastante parecidas: la historia del club, los jugadores, fotos del equipo, la equipación, últimas noticias, afición, tipos de abonos, los socios, el estadio y los próximos partidos, por citar algunos ejemplos. La mayoría se encuentran en varios idiomas, donde el inglés está presente casi en todas y el idioma de la comunidad autónoma. Por este motivo, ya que son bastantes parecidas, los aficionados visitan la web de su equipo, salvo en algunos casos donde forofos de su equipo entran en los chats de su equipo rival solamente para molestar o discutir. Pero habría que añadir que una vez que ya ha empezado la liga y todas las páginas deberían estar actualizadas y funcionando, la web del Espanyol se encuentra en construcción y la página del club deportivo Tenerife sólo ofrece la dirección física del club y facilita un número de teléfono y de fax. Apuntar también que el *site* oficial del Zaragoza nunca se abre.



De segunda

La segunda división tiene seguidores, pero no tanto como la primera. Lo que se intenta ganar no es sólo una copa y el reconocimiento a nivel mundial de ser campeones de liga; tampoco se pretende jugar la liga de campeones, pero sí se lucha igual o más por un puesto en primera división. No todos los equipos de segunda tienen página web, algunos la tienen en construcción y otros todavía no se han planteado su presencia en Internet. No sabemos por qué, quizás alguien quiera vender el dominio, pero si intentamos entrar en la página del Eibar, que nos ofrece www.futboloficial.com se nos abre una página sólo apta para mayores de edad. El Extremadura, el Recreativo de Huelva y el Leganés todavía no cuentan con página web. Por otro lado, Racing de Ferrol y el Levante tienen sus páginas en construcción, renovándolas para la próxima temporada.

Ligas Internacionales

Italia
http://www.bolognafc.it/
http://www.dfn.it/bscalcio/
http://www.acfiorentina.it/
http://www.inter.it/
http://www.juventus.it/
http://www.sslazio.it/
http://www.acmilan.it/
http://www.acparma.it/
http://www.asromacalcio.it/
http://www.toro.it/
http://www.veneziacalcio.it/

Alemania
http://www.bayernmuenchen.de/
http://www.bayer04.de/
http://www.borussia-dortmund.de/
http://www.herthabsc.de/
http://www.fc-koeln.de/

Francia
http://www.olympiquelyonnais.com/
http://www.olympiquelyonnais.com/
http://www.asm-foot.mc/
http://www.asm-foot.mc/
http://www.psg.fr/
http://www.cssedan.com/

Inglaterra
http://www.arsenal.com/
http://www.astonvilla-fc.co.uk/
http://www.astonvilla-fc.co.uk/
http://www.astonvilla-fc.co.uk/
http://www.astonvilla-fc.co.uk/
http://www.nufc.co.uk/
http://www.spurs.co.uk/

Argentina
http://www.bocajuniors.com.ar/
http://www.estudiantesdelp.com.ar/
http://www.cahuracan.com/
http://www.independiente.com/
http://www.pasionrojinegra.com/
http://www.cariverplate.com/
http://www.rosariocentral.com.ar/
http://www.rosariocentral.com.ar/

Los superhéroes también navegan

Superman, Spiderman, Astérix o Tintín y sus malvados enemigos han decidido contar sus mil y una aventuras en Internet. Ahora puedes conocer las últimas novedades, comprar números de coleccionistas o adquirir algunos bocetos de los más grandes autores sin salir de casa.

En los últimos años, el mundo del cómic no está pasando por un buen momento. La excesiva saturación del mercado y el indudable crecimiento de los videojuegos e Internet como forma de diversión para los más jóvenes han relegado a las clásicas aventuras de superhéroes embutidos en leotardos que recorren el mundo luchando contra el mal a un segundo plano. Precisamente, Internet se ha convertido en una ventana para que las editoriales de tebeos exploren nuevas posibilidades y para que los aficionados encuentren toda la información y material que necesitan.

Para los lectores españoles, la Red es un lugar ideal para conocer antes que nadie los rumores, cambios o novedades de sus colecciones favoritas antes de que se publiquen en nuestro país. En general, estas colecciones publicadas por las grandes editoriales americanas salen a la venta en España casi con 7 meses de retraso, por eso de la traducción y la adaptación al mercado patrio, con lo que muchos son los que acuden a las páginas web en inglés para estar más que al día. El único problema es que se hace necesario dominar el idioma de Shakespeare, pero ese requisito se solventa gracias a algunas páginas españolas que se dedican a traducir estas noticias para los *fans*. Hay tantos tipos de cómics y tantos títulos, que se hace imposible no dejar fuera en esta recopilación algunos de ellos. Nos hemos centrado en los que tienen mayor presencia en Internet por la cantidad de recursos que se pueden encontrar de ellos. Hemos intentado, no obstante, incluir una página web que se centrara en otros tipos de tebeos como el manga, el cómic español, el europeo o el más alternativo. Resultaría también una tarea ardua hacer una selección de las miles de páginas de aficionados que profundizan en alguna colección o personaje en especial, ya que no serían representativas de la totalidad. Por eso nos hemos centrado en las principales páginas de editoriales o colecciones desde las que se puede acceder a todo un mundo de viñetas y sueños. Los cómics tampoco han escapado al influjo del *e-commerce* y en Internet se pueden encontrar multitud de *sites* en los que hacerse con los ejemplares más actuales o aquellos números atrasados que no encontramos en ningún lugar de la manera más cómoda. Incluso alguna de las páginas comentadas tienen su propia tienda *on-line*.

The Dreamers

Desde noviembre de 1996 y a base de afiliar a su portal más y más páginas en castellano relacionadas con el mundo del cómic, Dreamers se ha convertido en la referencia obligada para todos los amantes y coleccionistas de los tebeos. De hecho, es el portal sobre cómics más completo y además, está en español. Tiene la friolera de 472 secciones que no sólo tratan del mundo del cómic, sino que también se pueden encontrar noticias y páginas dedicadas a todos los estilos musicales, el cine, los juegos de rol, los videojuegos, la televisión o la ciencia ficción. Tantos contenidos en ocasiones abruman al visitante, pero para hacer la navegación más fácil, el portal dispone de una serie de menús temáticos bastante buenos. Por otra parte, habría que resaltar que esta web acaba de añadir a su larga lista de servicios el buscador Frikis.com. Para no perderse nada de todo lo bueno que tiene, lo mejor es visitar la página.

www.dreamers.com

Marvel.com (Inglés)

La editorial que dio a luz a personajes tan conocidos como Spiderman o los X Men también tiene su sitio en la Red desde hace un tiempo. Marvel es uno de los dos grandes sellos norteamericanos que publican toda clase de tebeos de superhéroes y que han sufrido en sus carnes las consecuencias de la crisis de ventas. Por ello, la editorial ha decidido potenciar desde su web nuevas formas de llamar la atención, como los *dot-comics*, se trata de una versión digital de los tebeos que se venden normalmente en los quioscos y que se pueden leer gratis en esta página. Además, se pueden comprar todo tipo de cómics e incluso contratar una suscripción a algunas de las colecciones más importantes en su tienda *on-line*, conocer las últimas novedades de los personajes o participar en divertidos juegos. Sus cómics son publicados en España por Planeta, pero por desgracia este *site* se encuentra en inglés.

www.marvel.com

DC Comics (Inglés)



▲ ***Desde aquí se puede acceder a las webs oficiales de Superman y Batman.***

Los propietarios del hombre de acero y el hombre murciélago también tienen su espacio en Internet. Desde su página se puede acceder a los *sites* oficiales de Superman y Batman, así como a las páginas de las pequeñas editoriales que se encuentran bajo el paraguas de DC. Esta editorial ha explorado, al igual que Marvel, nuevas formas de aprovechar la interactividad que ofrece la Red para llegar a un público mayor. Por ello, ha creado una serie de *trailers* programados en Flash para presentar los últimos lanzamientos de una forma original. Norma Editorial es la encargada de traernos las aventuras de estos superhéroes a España. Otra característica que comparte con Marvel es que esta página también se encuentra en inglés.

www.dccomics.com

Mangaes

Sin duda, el empuje de series de dibujos animados como Bola de Dragón y la más reciente Pokemon ha impulsado la popularidad del cómic japonés. Como muestra, esta web en la que si bien no se puede encontrar a Goku ni Pikachu por ninguna parte, es una importante fuente de noticias para los *otakus* (fans del manga). De hecho, aunque la página se encuentra en español algunas veces presenta un lenguaje plagado de términos japoneses con los que los no iniciados pueden tener problemas, pero cuando tengas un poco de experiencia, esto ya no será una pega. De todos modos, ofrece un glosario con traducciones que tendrás la oportunidad de consultarlo cuantas veces quieras y en cualquier momento. En este *site* se pueden encontrar desde las últimas noticias, reseñas de manga galerías de imágenes, vídeos, música de las series de dibujos y un largo etcétera. Merece la pena visitar su sección sobre mitología y cultura japonesa.



www.mangaes.com



Dragon Ball 2K

Una de las series de manga que tuvo mayor repercusión en España ha sido, sin duda, Bola de Dragón. Con su llegada a las pantallas de nuestro país se abrieron las puertas al cómic japonés y desde entonces no ha parado de ganar adeptos. Esta página es una de las más completas de toda la Red y permite a los entusiastas de Dragon Ball decorar su escritorio con todo tipo de iconos y cursores, además de protectores de pantalla, imágenes, música en MP3, vídeos y algunos programas divertidos. Asimismo, podrás participar en foros de discusión y dar tu opinión sobre tus personajes favoritos o sobre la propia web. Lo bueno de esta página es que como es de producción argentina, se encuentra totalmente en castellano y la entenderemos sin dificultades.
www.dball2k.com



▲ ***Bola de Dragón fue uno de los impulsores del cómic japonés en nuestro país.***

Mortadelo y Filemón

En una recopilación de páginas web dedicada al cómic como esta, no podíamos dejar de lado a unos de los personajes que mejores ratos nos han hecho pasar: el camaleónico Mortadelo y el eterno gruñón, Filemón. En este *site* se puede conocer la historia de la pareja de investigadores de la TIA desde que Francisco Ibáñez les diera a luz en 1958, además de la biografía de este prolífico autor y la de los personajes que ha creado en más de 20 años. Sorprende la sección dedicada a Mortadelo y Filemón en el extranjero, en la que se pueden contemplar las portadas de los álbumes publicados en países como Finlandia, Turquía o Brasil. La página ofrece también un concurso de viñetas, los mejores disfraces de Mortadelo, tienda *on-line*, juegos, salvapantallas, fondos de escritorio y postales para que envíes a tus amigos.
www.mortadeloyfilemon.com





Avestruz



Ciclista de época



Chamán

Asterix y Obelix

Esta pareja de indómitos galos, que ha sido traducida a 50 idiomas, incluidos el griego clásico o el esperanto, dispone de una página en castellano muy completa y que no tiene nada que envidiar a la oficial francesa. Además, para los españoles, cuenta con otra ventaja, se encuentra en castellano, y para demostrar que es buena, está autorizada por Ediciones Albert-Rene y ha sido incluida como enlace en su web oficial www.asterix.tm.fr. Se trata de una auténtica enciclopedia de las aventuras creadas por Goscinny y Uderzo con múltiples enlaces a las fichas de los personajes o las reseñas de sus álbumes. La web está muy bien estructurada y tiene gran cantidad de contenidos y curiosidades entre las que se encuentran los orígenes de Asterix y Obelix, los detalles más graciosos de todos los álbumes o la traducción de los nombres de los personajes en multitud de idiomas. Si entras en esta web podrás conocer las últimas aventuras de dos de los más famosos personajes del cómic europeo, descubrir los viajes de Asterix, ver algunas caricaturas de los personajes, conocer más de la vida de sus creadores, juegos o conocer sus películas. Firmar el libro de visitas de la web o entrar en un foro de discusión son otras de las posibilidades que ofrece el *site*.
www.ciudadfutura.com/asterix/asterix.htm



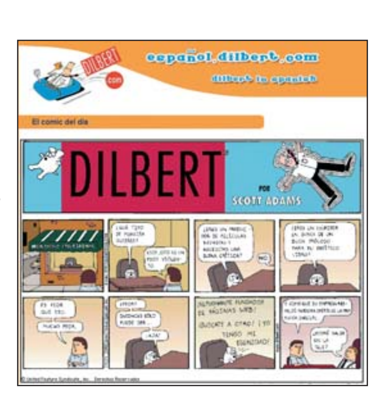
Tintín

El reportero más conocido del mundo del tebeo tampoco podía faltar en esta recopilación virtual de cómics. Esta página es la traducción al castellano de una de las más importantes webs francesas sobre el tema y está elaborada por un grupo de auténticos «tintinólogos». En ella se pueden encontrar las biografías tanto del dibujante Hergé (ampliamente documentada) como de todos los personajes que aparecen en los álbumes. Algunas de las secciones están en francés, pero son las menos y están dirigidas a auténticos fanáticos del personaje. La web tiene contenidos curiosos como los pasos que se siguen para dibujar un cómic o detalles que pasan muchas veces desapercibidos en los álbumes de Tintín. También dispone de un área de descargas con fondos de pantalla, cursores e iconos para el ordenador. Los fieles seguidores de este famoso personaje de cómic tienen una visita obligada en esta página donde, entre otras cosas, podrán conocer los años de las publicaciones tanto en blanco y negro como en color. Y por supuesto todo ello se encuentra en castellano, aunque existen enlaces en la propia web para leer sus versiones en inglés, portugués y francés.
www.tintin.qc.ca/espanol/index.htm



Dilbert

Este desangelado personaje surgió de la cabeza de Scott Adams y se hizo popular con tiras cómicas que se publican en diferentes diarios de todo el mundo. Las situaciones que se presentan en estas divertidas tiras están relacionadas con el trabajo y conforman un «humor de oficina» real como la vida misma. Se puede navegar por la página en inglés o castellano, pero es la parte anglosajona la que disfruta de una mayor cantidad de contenidos entre los que se pueden encontrar juegos como una ruleta que ayuda a tomar decisiones en el trabajo o algunas animaciones en Shockwave. En la edición española, a la que se accede a través de un *link* que se encuentra en la parte inferior de la web, sólo se pueden ver las tiras diarias (eso sí, en castellano, que ayuda mucho) y acceder a la página de la editorial Granica, que publica los álbumes en España, para comprar alguno de ellos.
www.dilbert.com



Comics Continuum



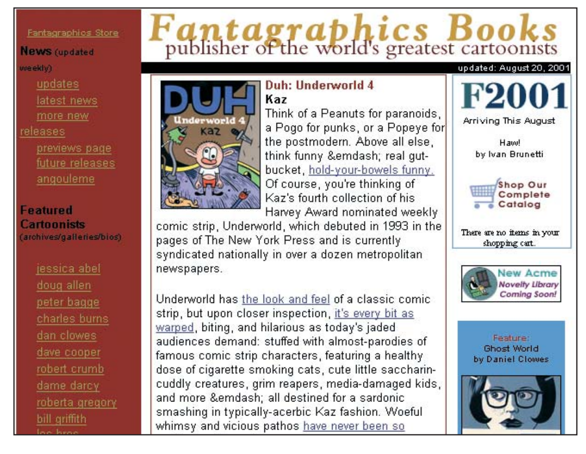
Esta página es esencialmente un diario electrónico en el que las noticias giran entorno al mundo del cómic norteamericano. Su diseño no es espectacular, porque son sus contenidos lo verdaderamente importante, aunque hace falta entender un poco de inglés para poder sacarle el máximo provecho. La página principal se divide en cinco partes, cada una de ellas recoge los titulares de cada día de la semana y un *link* que lleva a las noticias completas. Esta web es una de las primeras en publicar las noticias y chismes de más actualidad en el panorama «comiquero», por lo que en muchas ocasiones es tomado como referencia obligada por otras publicaciones virtuales. Además de noticias, la página presenta diariamente avances de cómics americanos en los que se incluyen portadas y viñetas interiores.
www.comicscontinuum.com

Alex Ross Art

También en inglés, este *site* es de uno de los dibujantes más afamados del cómic norteamericano. Son muchas las páginas de autores que se pueden consultar en la Red, pero esta en particular, es de las más completas y mejor diseñadas que podemos encontrar en Internet. En la web oficial de Alex Ross, autor de obras tan aclamadas como Marvels o Kingdom Come, no sólo se pueden contemplar sus ilustraciones ya publicadas, sino que también se puede bucear en sus bocetos y sus diseños para películas como la de Spiderman. Dispone además, de una tienda virtual donde se pueden adquirir algunas ilustraciones originales y autografiadas del autor, aunque sólo están al alcance de los que tengan el bolsillo muy saneado ya que un boceto de 11 x 15 pulgadas puede llegar a tener un precio de 3.000 dólares.
www.alexrossart.com

Fantagraphics (inglés)

Se trata de una de las editoriales más importantes del cómic de Estados Unidos. En su página web se pueden encontrar muchos recursos para los aficionados a este género tan poco conocido, desde noticias sobre los nuevos lanzamientos, hasta una tienda virtual donde poder comprarlos. La página recoge también las biografías de los principales autores que publican, así como una muestra de su trabajo a través de galerías de imágenes muy cuidadas. De esta manera, se pueden conocer todos las obras de Peter Bagge, uno de los más conocidos autores *underground* que ha influido con sus cómics en series tan conocidas como Los Simpsons o South Park.
www.Fantagraphics.com



CrossGen (inglés)



Una de las más recientes editoriales en aparecer en el panorama «comiquero» americano tiene una de las páginas más vistosas de toda la industria. A través de animaciones Flash se puede navegar por los diferentes mundos en los que se ambientan las siete colecciones que por ahora tienen en el mercado. De este modo, se pueden conocer tanto a los personajes de las series como a sus creadores, algunos de la talla de George Pérez, Mark Waid o Brandon Peterson. A los usuarios que quieran registrarse, la página les brinda más sorpresas como galerías de imágenes o *previews* de próximos lanzamientos. Como tantas otras, esta página también se encuentra en inglés.
www.crossgen.com

Autoescuelas on-line

La presencia de espacios que tienen como objetivo facilitar y amenizar la tarea de sacarse el carnet de conducir, así como la proliferación de webs que son una prolongación de las autoescuelas de toda la vida, ponen de manifiesto que en la Red es posible encontrar todo tipo de ayudas para poder llegar a ser un buen conductor.

¿Acabas de cumplir los 18 y uno de tus objetivos, en estos momentos, es sacarte el carnet de conducir?, ¿Eres de los que se aburre yendo a la autoescuela, te da pereza, no tienes tiempo o simplemente pones excusa tras excusa para no tener que asistir a clase? Desde ahora no podrás encontrar ningún pretexto para no afrontar este hecho. La Red nos vuelve a demostrar que es una fuente inagotable de recursos y en esta ocasión pone al alcance de nuestra mano una diversidad de *sites* que facilitará la ardua tarea, para algunos, de obtener el permiso de conducir.

Una navegación fácil e intuitiva nos acerca a una serie de páginas cuyo denominador común es la presencia del código de circulación y una diversidad de test que nos ayudarán a preparar de un modo más sencillo el temido examen de tráfico. Por este motivo, te invitamos a que «te abroches el cinturón» y circules con nosotros por las principales webs dedicadas a la conducción.

Todotest



La estructura de esta página nos presenta un diseño que permite una navegación sencilla. Antes de nada, el usuario necesita registrarse. A través de un cuestionario cada internauta recibe una contraseña que deberá usar cada vez que quiera realizar uno de los más de 100 test que ponen a su disposición. La corrección de las pruebas es automática, lo que permite ver los fallos que has cometido y entender las explicaciones de las respuestas correctas gracias al manual que podemos consultar desde la pantalla de nuestro ordenador. Los exámenes que podemos consultar son de dos tipos: los referidos a la obtención del permiso de conducir clase B y los destinados a la obtención de ciclomotores, motocicletas, camiones y autobuses. La presencia de una ficha personal que el alumno puede consultar para observar sus progresos y la existencia de diversos foros a través de los cuales puede dejar su opinión sobre los diversos temas que se van proponiendo en torno al mundo de las autoescuelas son otros espacios interesantes.

www.todotest.com

Dis

Colores llamativos y divertidos personajes son la carta de presentación de este *site*, una organización de ámbito nacional formada por un conjunto de autoescuelas seleccionadas tanto por sus métodos de enseñanza como por sus resultados académicos. Las autoescuelas que pertenecen a este sistema se encargan de facilitar a sus alumnos una carpeta en la que recogen los temas requeridos por la Dirección General de Tráfico, test de examen y una serie de vídeos que pueden llevarse a casa y que se presentan como un elemento de refuerzo a las clases teóricas.

De este modo, para saber cual es la autoescuela que mejor se adapta a nuestras posibilidades, a nivel económico o en cuanto a cercanía, basta con introducir la localidad en la que vivamos. Si pinchamos por ejemplo Madrid nos aparecerá el listado de autoescuelas pertenecientes a este sistema, pudiendo visitar su web para informarnos de los servicios que nos ofrecen, tarifas...



Una de las herramientas más interesantes que encontramos es la presencia de un Aula Virtual. Desde la propia autoescuela o desde casa, el internauta introduciendo la contraseña que previamente le ha sido asignada podrá hacer un sinfín de test que un tutor personal se encargará de corregir y explicar.

www.dis.es

Autoescuelas



Se trata de un buscador que nos acerca a un amplio directorio en el que se recogen autoescuelas de toda nuestra geografía. Para ello basta con dirigirnos a la Comunidad Autónoma en la que nos encontremos y consultar los centros que ponen a nuestra disposición. Al igual que otros *sites*, el procedimiento para la realización de las distintas pruebas teóricas es muy similar: hay que seleccionar un test e ir anotando las respuestas que creamos correctas, sólo que en esta ocasión no es necesario registrarse previamente.

Asimismo, este web se presenta como un centro de información donde sus usuarios pueden acceder a información referida al mundo del motor, informática y novedades del sector.

Pero si lo que queremos es consultar alguna duda referida a los trámites que debemos realizar para obtener nuestro permiso o saber qué tasas debemos pagar, esta página es una buena opción.

www.autoescuelas.net

Autoinet

Esta página se diferencia de otros webs en que se presenta un espacio en el que las diferentes autoescuelas pueden promocionar sus propios centros. De este modo, sus alumnos tienen la posibilidad de contar con este servicio las 24 horas al día los 365 días del año.

Con la simple ayuda de un ordenador conectado a la Red, el internauta accede en primer lugar a un conjunto de test que se encuentran divididos en base a diversos criterios tales como el temático, las preguntas se configuran en torno a los diversos bloques en que se divide el Reglamento General de Tráfico; general, en el que se entremezclan las preguntas de los diferentes capítulos del manual de circulación y de errores, elaborados con aquellas preguntas que el alumno tiende a fallar con más frecuencia. La asignación de una ficha personal y un profesor *on-line* con el que resolver las dudas que nos puedan ir surgiendo son otros de los servicios a los que tenemos acceso.



Para la contratación de este servicio, las propias autoescuelas tienen que rellenar un formulario para que, posteriormente, Autoinet les realice su propia página web. Las tarifas mensuales referidas a los servicios que se prestan quedan recogidas en la web.

www.autoinet.com

Conductores



La *home* de esta página es bastante original ya que en ella cada una de las secciones que podemos consultar se representa con señales del código de circulación. En primer lugar, cabe destacar como este *site* se encarga de crear la web que cualquier autoescuela solicite. De este modo, si nos situamos en el apartado de «Autoescuelas» visualizaremos un mapa de nuestra geografía que nos permitirá conocer cuales de estos centros te permiten estudiar el carnet a través de la Red. La presencia de un «Aula teórica» a través de la cual podemos consultar el Reglamento de Circulación así como realizar tantos test como deseemos, se completa con toda la información necesaria que el alumno debe conocer referida a las tasas que deberá pagar y los servicios que a cambio recibirá. Una vez que se haya matriculado, al poder estudiar desde cualquier ordenador con una conexión a Internet, se le asignará una contraseña que deberá usar cada vez que quiera acceder a los servicios que la autoescuela ofrece.
Los trámites que comúnmente hay cursar, las tarifas que tienes que pagar a la hora de examinarte, tanto de la parte teórica como de la práctica, así como la lectura de un boletín informativo en el que se da cabida a las normas necesarias que hay que respetar a la hora de conducir o test en los que poner a prueba nuestros conocimientos se presentan como una opción interesante.

www.conductores.net

Aprender a conducir

Imágenes animadas y colores llamativos nos dan la bienvenida a una página en la que podemos consultar, al igual que en otras, el centro más cercano a nuestra vivienda. Del mismo modo, necesitaremos una contraseña que la autoescuela nos asignará una vez que nos hayamos matriculado para acceder a las pruebas teóricas que podemos realizar.



No obstante, si lo que queremos es probar el método de aprendizaje que nos ofrecen podemos consultar una demo en la que corregiremos automáticamente cada una de las preguntas que se nos irán formulando para ver los posibles fallos que podamos tener.
Finalmente, cabe destacar como la firma Etrasa pone a disposición de los internautas un apartado en el que se recogen las dudas más frecuentes que pueden surgirnos y que nos serán de gran ayuda a la hora de estudiar nuestro manual.

www.aprenderaconducir.com

Autoescuela Tv

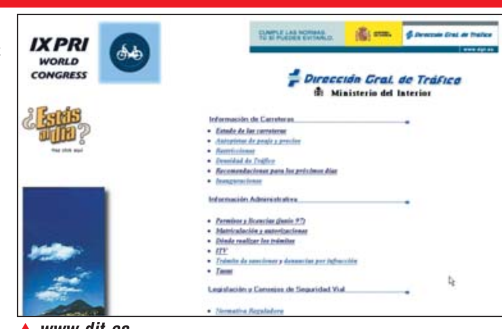
Aunque esta página se centra fundamentalmente en la parte destinada a la mecánica, hemos querido tenerla en cuenta ya que en un futuro piensan incluir un código *on-line* y una serie de videotexto para hacer mucho más amena la tarea de estudiar el manual de circulación. No obstante, todavía habrá que esperar un poco, y por el momento el internauta sólo podrá acceder a los contenidos referidos al mundo del motor. La presencia de diversos enlaces relacionados con este tema pueden sernos útiles a la hora de echar un vistazo a una de las partes más arduas de nuestro código.

www.autoescuela.tv/auto.html



Dirección General de Tráfico

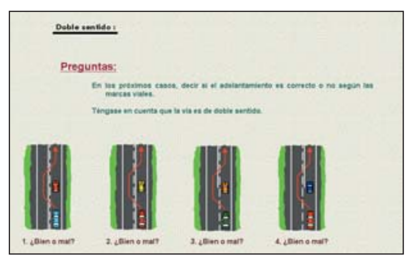
Dentro de la página que Tráfico pone a disposición de los internautas, cabe destacar la información de carácter administrativo. En ella, podemos consultar diversos aspectos referidos a las tasas que deberemos pagar cuando nos examinemos, los requisitos de debemos cumplimentar a la hora de obtener cualquier permiso, como los referidos al transporte escolar o mercancías peligrosas, o las direcciones a las que dirigirnos si tenemos que tramitar un papel o pasar la Inspección Técnica de Vehículos (ITV). Otros aspectos como la matriculación de nuestro vehículo o la renovación de nuestro permiso completan la amplia cantidad de información que ofrece.



▲ *www.djt.es*

Tu Autoescuela

Aunque el internauta a través de las autoescuelas inscritas en esta página puede acceder a los servicios que facilitan como es el caso de la realización de test, si lo desea puede darse de alta pagando una cuota y prepararse sin asistir a clase el examen teórico, ya que la presencia del código de circulación y la incursión de varias pruebas teóricas le serán muy útiles para ir preparando el examen.



No obstante, si nos apuntamos directamente a nuestra autoescuela más cercana, una vez consultado el catálogo de centros que la página pone a nuestra disposición, accederemos a un «Aula Virtual» en la que la presencia de esquemas explicativos, cuadros y demás ejemplos nos serán de gran utilidad para despejar las dudas más frecuentes que puedan surgirnos en torno a las luces, señales... La presencia de una «demo» en la que se nos proponen cuestionarios con explicaciones en tiempo real de los posibles fallos cometidos completan esta página.

www.tuautoescuela.net

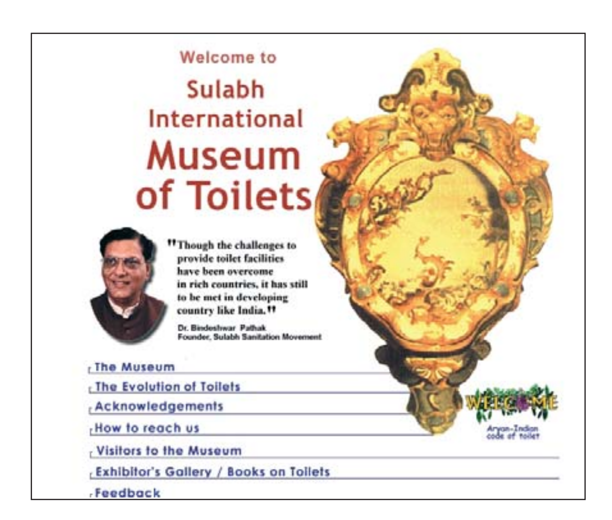
Regina de Miguel

Otras direcciones

www.clubautoescuela.com
www.buscamotor.com
www.todomotor.com
www.motorintegral.com
www.micoche.com
www.ctc.es
http://buscador.ya.com/indice/motor
http://motor.terra.es
www.autocity.com

El arte del cuarto de baño

Todo es arte y todo está en la Red. Tanto es así que en Internet tenemos la posibilidad de ver un museo dedicado exclusivamente al retrete. Aquí podemos encontrar cientos de retretes de cualquier época hitórica y ver cómo estaban decorados y pintados. Uno de los objetivos de este museo virtual es dar a conocer a estudiantes y sobre todo a gente joven cómo ha ido evolucionando el mundo de los cuartos de baño.



Cuenta la historia de los materiales que se utilizaban y como se han ido desarrollando las tecnologías hasta llegar a los cuartos de baño que hoy conocemos. Quién sabe, quizás el váter que hoy se encuentra en nuestra casa sea una pieza de museo dentro de 200 años. El lado negativo de esta página es que está en inglés, pero con conocer algunos conceptos básicos de este idioma, resulta una web muy ilustrativa y divertida.

www.sulabhtoiletmuseum.org

Terrea Antiqveae

La iniciativa de varios arqueólogos, historiadores, periodistas y profesionales informáticos españoles ha dado como resultado un portal de arqueología e historia. El fin de esta web es que estudiantes y profesores puedan consultar todo tipo de información sobre Grecia, Hispania, Roma, Cartago, Oriente y Egipto en las diferentes secciones del *site*; noticias, cartografía o mitología por poner algunos ejemplos. Además, cuenta con un apartado dedicado a los más pequeños.

www.terraeantiqvae.com

Aprender a jugar al mus

Si no has tenido la oportunidad de aprender a jugar al mus en el instituto o en la universidad y ya nadie tiene paciencia para enseñarte, esta es tu página. Además, si ya eres jugador, aquí podrás averiguar la historia de este juego de naipes o las reglas por si tienes problemas con algún adversario. Encontrarás el significado de todos los vocablos que se utilizan durante el juego y cuáles son las señas. ¿Qué es el tanteo? ¿un envite? o ¿qué es llevar pares? dejarán de ser un misterio y poco a poco aprenderás y porque no, quizás termines ganando a todos tus amigos. Ahora está en tus manos aprender de forma práctica y con múltiples ejemplos, ya que además, la página cuenta con una sección de enlaces de interés donde se puede encontrar una página que te permite descargar juegos de cartas, en la que el mus está incluido.



http://members.es.tripod.de/Mus

Sabías que...

¿Estados Unidos padece 708 tornados cada año? ¿Una gallina da 19 docenas de huevos en un año? ¿Es más probable que te hieras con la escobilla del retrete que se estrelle un avión? ¿Qué 61.000 es el número de personas que se encuentran dentro de un avión a cualquier hora del día? ¿El 70% de los recursos del mundo son consumidos por el 20% de la población? Y así podríamos estar horas, porque en esta web podemos encontrar miles y miles de datos curiosos sobre la humanidad, animales, costumbres, etimología, pintura, historia, arte, creencias, números o empresas entre otros. Sólo tienes que entrar en la dirección que aparece abajo y no pararás de descubrir cosas, muchas muy interesantes.



www.quecurioso.com.ar/31/New/QueCurioso.htm

Blas es malo

Ese adorable ser amarillo que salía junto con Epi en Barrio Sésamo cuando éramos niños, no es tan bueno como parece a primera vista, o al menos eso intenta demostrar esta maléfica web. Para demostrar el lado malvado de Blas, este *site* tiene una sección denominada «evidencia fotográfica» donde se pueden ver fotos de Blas haciendo de las suyas, nadie podría imaginar algo así, tratándose de un personaje que trabaja por y para los niños. En las fotos se puede ver a este personaje amarillo en el cine, como Blas se lleva a Epi a un bar nudista, Blas con Hitler o haciendo campaña política en Estados Unidos. Esta página merece una visita de todos los que amaban a Blas o por el contrario lo odiaban porque ninguno de ellos podrá contener una sonrisa.



http://usuarios.tripod.es/Blasesmalo

Dreamland

Alguien me había contado que Internet era una red mundial donde todo el mundo podía conectarse y navegar por páginas de todo el mundo escritas en todos los idiomas del planeta. Pero realmente me ha sorprendido este verano como la gente que vive en un país no muy desarrollado que digamos, que viven casi en casas de madera que no conocen la vida como nosotros la conocemos, donde muchos son analfabetos o no tienen estudios casi de ningún tipo, que algunos casi no tienen ni para comer o eso es lo único que tienen (por suerte), conozcan Internet, lo utilicen y es más si nos descuidamos saben más que cualquiera de nosotros. Es increíble pero para ellos el correo tradicional, donde tenías que comprar un sobre y un sello y acercarte a un buzón, lo han cambiado por escribir en un teclado, sin ñ, aunque se trate de un lugar de habla hispana, que descargan música de cualquier parte del planeta, pero que la tecnología no la conocen. Mi madre no conoce la tecnología y tiene estudios superiores, sabe manejar un ordenador pero no ha navegado nunca por Internet. Ahora me doy cuenta de que la Red sirve para algo, esa gente puede estar informada de todo lo que ocurre y lo que realmente tienen es curiosidad. Pueden comunicarse con el resto del mundo sin problemas, aunque nadie o casi nadie, tenga un ordenador en casa. Por suerte, los cibercafés americanos sí funcionan.

Susana Harari



Commandos 2: Men of Courage

Uno de los juegos más esperados de los últimos tiempos por fin va a llegar hasta los usuarios. Se trata de un producto que tiene que superar una excelente primera parte, alabada en todo el mundo. El nuevo programa incluye novedades como el desarrollo de misiones en el interior de edificios o la inteligencia mejorada de los enemigos. Nos encontraremos con nueve misiones inicialmente, ambientadas en lugares tan dispares como Colditz (¿alguien ha olvidado el juego de tablero *La fuga de Colditz*?), París, La Rochelle, Indochina, Normandía, etc. Los programadores nos ofrecen nueve comandos, en los que hay que destacar la presencia de tres personajes nuevos.

Sega y Sony



Los acuerdos a los que ha llegado la compañía Sega desde que se ha reconvertido en desarrolladora de software como actividad única empiezan a plasmarse con títulos para las más diversas plataformas. En esta ocasión os mencionamos tres de los que nos han llegado noticia que verán la luz para la consola de Sony Playstation 2: se trata de *Ecco the Dolphin, Defender of the Future*, *Headhunter*, y el *shoot'em up Rez*.

Planeta de los simios

La versión de la película que dirigiera en 1968 Franklin J. Schaffner viene acompañada de un gigantesco aparato de *marketing*. Dentro de él no podían faltar los videojuegos, el primero de los cuales nos llegará de la mano de la compañía Ubi Soft. Se trata de un título de acción y aventura que aparecerá primero en versión para PC y luego visitará las consolas portátiles de Nintendo. Un destino inesperado para la novela original de Pierre Boulle.

No es la primera ocasión en que una película dirigida por el particular Tim Burton se convierte e un videojuego. Sus experiencias con el personaje del cómic *Batman* vivieron sendas versiones lúdicas, aunque no gozaron de muy buena fortuna. Esperemos que en esta ocasión logren ofrecernos un programa que destile, al menos, la misma calidad técnica de la película.



Zeta Games

El Grupo Zeta ha decidido hacer independiente su división de juegos de Zeta Multimedia, el sector educativo de la compañía bajo el que pudimos ver algunos títulos basados en los personajes del cómic Mortadelo y Filemón, el Capitán Trueno o Zipi y Zape.

Tras estas experiencias, finalmente surge su división dedicada únicamente al terreno de los videojuegos, Zeta Games. Los juegos que presenta la compañía bajo su nuevo sello son todos para la plataforma PC. Los primeros son *Sting*, una simpática aventura con toques de acción en la que encarnas a un divertido mafioso; *M&M's las fórmulas perdidas*, un título de plataformas en el que los protagonistas son los Emanems, que se derriten en tu boca pero no en tu mano; y *The Nations* y *Thandor, la invasión*,dos títulos de estrategia en tiempo real.

En cuanto a juegos propios, fruto de su larga colaboración con Alcachofa Soft son *El escarabajo de Cleopatra*, *Operación Moscú*; *El capitán Trueno y la espada del Toledano* se lo debemos a Argos Lab. En principio, salvo la excepción de *M&M's*, el precio de los productos estará en torno a las 3.000 pesetas (18 euros).

BREVES

Dragon's Lair al completo



Los aficionados a la serie *Dragon's Lair* están de enhorabuena. Todos aquellos que en los años 80 descubrieron el mundo de los videojuegos gracias a estos y otros míticos títulos de la época. Ahora, su creador, el conocido Don Bluth, más importante si cabe en el terreno de los dibujos animados que en el de la informática lúdica, ha llegado a un acuerdo con una compañía española, FX, que distribuirá la edición remasterizada de la trilogía. Una importante novedad es la traducción a nuestro idioma del juego; confiamos en que la compañía española realice el mismo trabajo de calidad a que nos tiene acostumbrados.

Educativos Vivendi

A pesar del peso que tiene esta compañía en el campo de los videojuegos, a través de la distribución de Blizzard y Sierra, dos viejas glorias del medio, no han descuidado el terreno de los educativos. En esta ocasión nos presentan la quinta versión de su programa de educación ADI. Aunando la diversión con la educación, estos programas pretenden acercar las asignaturas más complicadas a los niños. A través de sus simpáticos personajes éstos podrán disfrutar aprendiendo.





Art Futura 2001

La feria Art Futura, un claro referente en el lado más artístico de la informática, tiene este año el siguiente tema central: «Arte Colectivo: de la Inteligencia Distribuida a los Juegos en Red». La ciudad de Barcelona se confirma una vez más como el foco vanguardista más importante del país, acogiendo entre el día 25 y el 28 de octubre esta feria con propuestas tanto de artistas locales como nacionales e internacionales. Es importante, además, notar la importancia que la organización del evento ha dado al terreno de los videojuegos, que incluso aparecen desde el planteamiento mismo de la línea de la feria para el 2001.



La emoción en los mandos

La evolución de las tarjetas gráficas ha provocado que los juegos sean cada vez más realistas. Los periféricos son una parte muy importante para realzar más aún ese realismo. De esto se han dado cuenta los fabricantes, que sacan al mercado dispositivos cada vez más sofisticados.

El invento del *joystick* se remonta a tiempos casi inmemorables. Su origen se encuentra en los salones recreativos, donde aparecieron los primeros videojuegos a finales de los años 70. Aquellos primitivos *joysticks* no eran más que un «palo», que detectaba cuatro direcciones, y un par de botones de acción. También es cierto que los videojuegos de entonces no alcanzaban el grado de complejidad de los actuales, por lo que con eso era más que suficiente.

Las primeras consolas adoptaron también el *joystick* como dispositivo; hablamos de consolas como la Atari. Poco tiempo después llegaron aquellos seudo ordenadores, que casi todo el mundo usaba para jugar, llamados Spectrum. Tener un Spectrum en casa significaba casi obligatoriamente tener también un *joystick*, tan rudimentario como los primeros. Mientras tanto, Nintendo empezó a imponer como dispositivo de control otro tipo de aparato, el *Control Pad*, que carecía de «palo». En su sitio se encontraba una cruceta que en lugar de agarrarse con toda la mano se pulsaba con el pulgar izquierdo, lo que permitía un agarre más cómodo y una respuesta más inmediata. Este sistema se impuso en todas las consolas futuras, aunque en los salones recreativos seguían imperando los *joysticks*, cada vez más robustos y fiables. Pero no se quedaron ahí los arcades. Aparecieron también las primeras máquinas con volante, que causaron una grandísima impresión.

Los periféricos se fueron perfeccionando cada vez más, llegando a grados de sofisticación inauditos; y esa tecnología, que en principio estaba reservada a los salones recreativos, fue entrando en nuestras casas en diversas formas.

No cabe duda de que el dispositivo con el que controlamos el juego es casi tan importante como el propio juego. Esta característica es especialmente relevante en algunos géneros, en los que determinados mandos de control son casi imprescindibles. Como hemos señalado antes, los periféricos han sufrido una importante evolución en el transcurso de la breve historia de los videojuegos y la tendencia actual es la de la especialización. Cada día aparecen nuevos mandos con funciones más y más avanzadas, que permiten unos grados de interacción impensables hace unos pocos años. Caminar por la sección de periféricos de unos grandes almacenes puede suponer para un profano un viaje a un extraño mundo de ciencia- ficción en el que se exhiben los paneles de mando de las naves espaciales de cualquier odisea cinematográfica.

Para elegir el dispositivo perfecto hemos de tener en cuenta cuál es nuestro género favorito y obrar en consecuencia. Los *joysticks* están indicados para los amantes de los simuladores de vuelo, los volantes son coto privado de los conductores de PC y los *pads* son tan versátiles que se pueden usar casi con cualquier género. No olvidemos que el ratón y el teclado resultan los periféricos ideales para los juegos de estrategia y los *shoot´em up* subjetivos, aunque existen en el mercado algunos mandos específicos para estos géneros.

Es importante establecer un presupuesto antes de lanzarse a comprar un dispositivo de juego, ya que los precios oscilan entre las mil y las treinta mil pesetas. Hemos de tener en cuenta cuánto vamos a usar el periférico y qué prestaciones buscamos. Expliquemos brevemente las características de cada tipo de dispositivo.

El Joystick

Joystick significa, literalmente, «palo de juego». Y, en efecto, eso es, una palanca en cuya base se encuentran unos sensores que traducen el movimiento del jugador en datos, que hacen que nuestro personaje en la pantalla se mueva. Antiguamente los *joysticks* eran digitales, es decir, que detectaban cuatro u ocho direcciones de manera absoluta; o pulsabas arriba o no pulsabas arriba. Sin embargo, desde hace ya algunos años estos periféricos ofrecen un control analógico, que detecta varios grados entre la posición neutra y cualquiera de las otras; es decir, que podemos pulsar arriba pero

con distintos grados, cuanto más subamos la palanca más rápido se moverá lo que controlamos en la pantalla.

Esto es absolutamente imprescindible en los simuladores de vuelo, que son los programas que mejor se llevan con los *joysticks*. De hecho, este tipo de controlador ha quedado reservado casi exclusivamente a los simuladores, ya que el grado de precisión que se puede obtener con un ellos es muy alto, y no olvidemos que los aviones reales se controlan con mandos iguales o parecidos. Los *joysticks* suelen ser reproducciones más o menos fieles de los mandos de los aviones caza, con una palanca muy ergonómica en la que se encuentran algunos botones normales y otro digital de ocho direcciones llamado sombrero o *hat* para mirar, y un complemento en forma de rueda situado en la base llamado «throttle» que sirve para controlar la velocidad de la nave. En los *joysticks* más completos esta rueda es sustituida por una palanca muy similar a la de los aviones reales.

Casi todos los *joysticks* se mueven tan sólo en horizontal y en vertical, es decir en los ejes x e y, pero hay algunos modelos que además se pueden rotar, para controlar también el eje z. Esto es realmente útil porque, auque los *joysticks* de los aviones reales no tienen esta función, sustituyen el uso de los pedales. Ese movimiento sirve para mover el *flap* de la cola del avión y facilitar así el giro hacia los lados.

El volante

Si antes decíamos que el *joystick* es un tipo de controlador destinado principalmente a simuladores de vuelo, podemos decir que el volante es un periférico destinado exclusivamente a juegos de coches.

Cuando compramos un volante y abrimos la caja solemos encontrar el volante y unos pedales con acelerador y freno. El volante controla la dirección lateral, es decir, el eje de la x, y los pedales la dirección vertical, es decir, el eje de la y. Tanto los pedales como el volante son siempre analógicos, lo que permite, por ejemplo, que en los juegos de coches podamos tomar curvas a medio gas, sin tener que frenar y evitando así derrapes.

Además de los mencionados pedales, encontramos los cambios de marcha. Suelen estar situados detrás del volante como en los Fórmula 1 y casi siempre son secuenciales; es decir, que con el ala de la derecha subimos de marcha y con el de la izquierda bajamos. Existen algunos modelos en el mercado que además de contar con este tipo de cambio disponen de una palanca a la derecha del volante, pero suele ser secuencial también. Los cambios de marcha son por ahora la asignatura pendiente de los volantes.

En la cara interior del volante solemos encontrar algunos botones para funciones como cambios de perspectiva, pausa, etc., y una cruceta digital para desplazarnos por los menús.

Nuevas tecnologías para nuevos dispositivos

Como ya hemos comentado, los dispositivos de juego son cada vez más sofisticados. La meta es que transmitan las mismas sensaciones que el objeto al que imitan, y que su manejo sea cada vez más sencillo a la vez que preciso. Existen algunas tecnologías nuevas que tratan de hacer que estos dos conceptos sean ya una realidad. Estas son algunas muestras de lo que podemos encontrar en el mercado.

Force Feedback: Este sistema tiene ya algunos años, pero cada vez se perfecciona más y resulta mucho más realista. Consiste en un mecanismo de motores que hacen que el dispositivo se mueva reproduciendo las características del entorno y de la situación en que nos encontramos. Imaginemos, pues, que estamos volando sobre un caza de la segunda guerra mundial y nuestro avión es alcanzado por una bala enemiga. Entramos irremediablemente en barrena y chocamos contra el suelo. Pues nuestro *joystick* se moverá súbita y violentamente con el impacto del proyectil, después temblará, ofrecerá resistencia en el momento de la caída y se comportará cual caballo desbocado en el fatal desenlace.

Todos los movimientos que realiza el dispositivo son controlados mediante un procesador que se encuentra en el propio aparato y el comportamiento suele ser muy realista. Además, hemos de tener en cuenta que estos movimientos no sólo sirven para enfatizar la sensación de realidad, sino que afectan directamente al control. Si conducimos un coche y se nos pincha una rueda, nuestro dispositivo con Force Feedback hará que controlar el coche nos resulte muy complicado. El invento es muy espectacular, pero por el contrario encarece el precio del producto y hay muchos usuarios a los que no les agrada el movimiento autónomo de los dispositivos. Es cuestión de gustos, desde luego.

Dado que el mecanismo del Force Feedback es relativamente grande y pesado, tan sólo cuentan con él los dispositivos de grandes dimensiones como los volantes y los *joysticks*. Los *pads* cuentan con otro sistema mucho menos convincente, pero bastante resultón, algo tan sencillo como la vibración.

Sensores de movimiento: Los sensores de movimiento son un intento de hacer los *pads* más manejables y precisos de una manera más sencilla. Su mecanismo consiste en un sensor alojado en el interior del dispositivo que detecta la inclinación del mando en los ejes de la x y de la y. Así podemos controlar a nuestro personaje tan sólo moviendo nuestras manos. Este sistema tiene la gran ventaja de que el control es analógico. Esto resulta muy útil para determinados juegos, pero por el contrario es muy difícil de manejar, sobre todo si el programa requiere muchos cambios de dirección, ya que la posición neutra no está definida físicamente, es decir, que la tenemos que imaginar nosotros, y colocar el mando «a ojo» donde suponemos que no habrá movimiento. Es una buena opción sobre todo para juegos de motos y coches o en los simuladores de vuelo, pero resulta casi imposible en los juegos de plataformas, de acción, de deportes, etc. Todos los mandos con sensor tienen también una cruceta digital.



El *pad*

Pad es la abreviatura de *joypad*, que más o menos significa «almohadilla de juego». Existen tantas formas de *pad* como fabricantes hay en el mercado, pero todos tienen en común que en el lado izquierdo hay una cruceta digital de ocho direcciones, con la que movemos a nuestro personaje, que se pulsa con el pulgar izquierdo, y en el lado de la derecha se encuentran los botones de las acciones del juego.

Ésas son sus características básicas desde sus orígenes, desde el mando de Nintendo NES, hasta el de PlayStation 2. Pero entre ambos mandos existen numerosas diferencias y tecnologías que se han incorporado poco a poco. Además de los mencionados botones de la derecha, podemos encontrar en casi todos los *pads* actuales otros botones situados en el lado superior del dispositivo que se pulsan con los dedos índices de ambas manos. Otra característica es la inclusión de un *joystick* analógico. Es el mando más versátil; casi cualquier juego se controla con un buen *pad*.

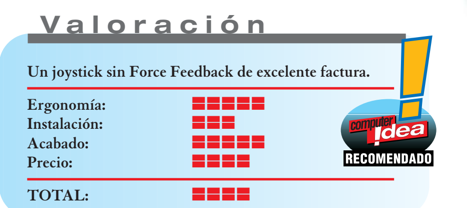
José María Arias-Camisón

Trustmaster Top Gun Afterburner

< Joystick >

1 Este dispositivo del fabricante Thrustmaster cuenta con la licencia de la película *Top Gun*, lo que delata que está destinado a simuladores de vuelo. Es un *joystick* con *throttle* de palanca, es decir, que se controla usando ambas manos. En él encontramos cuatro botones y un sombrero, todos ellos de una calidad excelente. El botón de lanzamiento de misiles está protegido para no pulsarlo involuntariamente, como ocurre en los aviones reales. El *throttle* cuenta con cuatro botones digitales y otro analógico en la parte posterior de la palanca que se mueve en dos direcciones y hace las veces de pedales, por lo que no es necesario que el *joystick* gire.
El acabado del dispositivo es excelente. Ergonómicamente no se le puede poner ningún pero, ya que todo el conjunto se adapta perfectamente a las manos. Eso sí, es sólo apto para diestros. Cuenta con detalles excepcionales, como una rueda en la cara inferior del *joystick* que sirve para determinar la dureza de la palanca. Además, podemos separar mediante un ingenioso sistema el *joystick* del *throttle* y usar cada uno de los componentes de forma separada o utilizar sólo uno de ellos. La única pega es que carece de Force Feedback.
El menú de configuración es algo decepcionante, aún así, pero resulta bastante completo.

Valoración



Un joystick sin Force Feedback de excelente factura.

Ergonomía:	■■■■■
Instalación:	■■■
Acabado:	■■■■■
Precio:	■■■■
TOTAL:	■■■■

computer!dea RECOMENDADO

Boeder CrossCheck Joystick

< Joystick >

2 El aparato que nos ocupa se caracteriza por una buena relación calidad precio. Ofrece unas prestaciones suficientes como para controlar bien cualquier simulador, pero carece de cualquier tipo de lujo. Está especialmente indicado para aquellos aficionados a los simuladores de vuelo que no deseen gastarse demasiado dinero. Cuenta con una palanca con cuatro botones y *hat*, y con un *throttle* en la base con forma de tapón de rosca, además de otros ocho botones. Podemos destacar que la palanca gira y que el cable dispone de un ladrón para enchufar otro mando aparte del *joystick* al puerto de la tarjeta de sonido.
Su acabado es aceptable, aunque tiene demasiado aspecto de juguete. La resistencia de la palanca es la adecuada y todos los botones resultan accesibles, si bien las personas con manos grandes pueden encontrar los botones de la palanca algo bajos.
El *throttle* tiene poco recorrido, lo que nos obliga a moverlo con extrema precisión; y la disposición de los ocho botones de la base resulta incómoda. Pesa poco y no es demasiado voluminoso, característica que agradecerán sin duda aquellos que no dispongan de mucho espacio en la mesa.
Cabe decir que sólo se puede manejar con la mano derecha.

Valoración

Un joystick completo y económico.

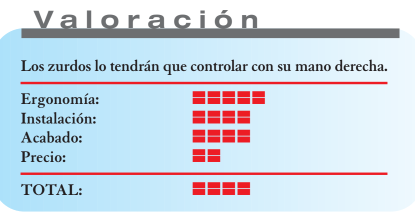
Ergonomía:	■■■
Instalación:	■■■
Acabado:	■■■
Precio:	■■■■■
TOTAL:	■■■■

Genius MaxFighter F-33D

< Joystick >

3 El *joystick* de gama alta de la casa Genius cuenta con Force Feedback y con un acabado convincente. Está realizado en buenos materiales y resulta atractivo a la vista. Cuenta con cuatro botones y un *hat* en la palanca e incorpora como excepción un pequeño botón analógico que sirve de *throttle*. En la base encontramos otros seis botones y una rueda para controlar la velocidad. La disposición de todos los botones es muy buena, cabe destacar que tenemos un fácil acceso a todos los botones de la base con una sola mano, y sin que ningún dedo estorbe al resto.
El conjunto es bastante pesado, pero su tamaño no resulta excesivo. De todos modos, no cabe en una mesa pequeña, aunque se puede usar sin problemas sobre las piernas. No cuenta con ningún botón específico que haga las veces de pedales, y la palanca no se puede girar, así que tendremos que configurar dos de los seis botones de la base para que realicen dicha función.
Por lo que respecta al Force Feedback, hemos de decir que resulta bastante convincente y que se mueve con bastante fuerza. Es un placer sentir el suave movimiento producido por el viento o la brutalidad de los impactos enemigos.
El aparato toma la energía de una fuente de alimentación incluida, y no de la propia CPU, ya que se puede conectar tanto al puerto de serie como al USB, de modo que tendremos que disponer de un enchufe cerca.

Valoración



Los zurdos lo tendrán que controlar con su mano derecha.

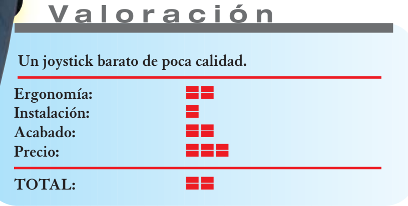
Ergonomía:	■■■■■
Instalación:	■■■■
Acabado:	■■■■
Precio:	■■
TOTAL:	■■■■

Zoltrix ZX- Fighter

< Joystick >

4 El *joystick* que nos ocupa no se caracteriza precisamente por su excelsa calidad, sino por su bajo precio. Es un aparato muy barato, pero que ofrece una calidad baja. Está indicado exclusivamente para aquellos usuarios que se quieran gastar muy poco dinero en un periférico y que no deseen profundizar demasiado en los juegos que usen.
Es un mando como los de antaño, una palanca con algunos botones y poco más. La palanca cuenta con tres botones, uno de los cuales es doble, y una pequeña palanquita en la base que hace de *throttle* pero que resulta muy poco útil ya que tiene un muelle y siempre vuelve a la posición inicial. Cuenta incluso con los casi extintos botones de ajuste de las coordenadas x e y situados en la base del dispositivo.
Aunque está diseñado para ser utilizado tanto por diestros como por zurdos, estos últimos se encontrarán con el problema de que el dorso de su mano choca con el *throttle*. El acabado acompaña al conjunto, es decir, que no alcanza precisamente cotas de calidad. Ni siquiera incluye CD de instalación, nos tenemos que conformar con los *drivers* de Windows.

Valoración



Un joystick barato de poca calidad.

Ergonomía:	■■
Instalación:	■
Acabado:	■■
Precio:	■■■
TOTAL:	■■

Microsoft SideWinder Force Feedback 2

< Joystick >

5 Microsoft es una presencia indiscutible en el mundo de los periféricos, como en tantos otros, especialmente cuando se trata de incorporar la tecnología Force Feedback. Si bien sus experimentos como el Strategic Commander, que comentamos como un caso aparte, no tienen de su parte a todo el público, este *joystick* es todo un clásico, ya en su segunda versión.

El dispositivo cuenta con cuatro botones en la base y cuatro en el palo, además del *throttle*, en la base, y el pequeño *hat* en el extremo del palo, ya extendido a la mayor parte de dispositivos de juego que hay en el mercado.

La base del aparato es amplia. Su peso, unido al agarre que logra sobre la mesa, acaban por consolidad su sujeción, tan importante cuando nos encontramos con un dispositivo con Force Feedback.

En cuanto a esta tecnología, no podemos menos que sentirnos impresionados. Está implementada con acierto; la palanca es bastante sensible a nuestros movimientos, aunque también lo es a los posibles choques o movimientos del aparato que estemos pilotando, dificultando así nuestra capacidad de reacción. Es decir, que cumple perfectamente con su cometido.

El *joystick*, de aspecto tradicional, no renuncia a la ergonomía. La palanca es cómoda y los botones que hay en ella (uno para el dedo índice, tres para el dedo pulgar) están muy bien situados, así como los de la base, que han sido preparados para la mano izquierda. En conjunto, se trata de uno de los mejores dispositivos del mercado.

Valoración

El mejor Force Feedback del mercado, ya en una segunda edición mejorada que hará las delicias de los amantes de altos vuelos.

Ergonomía:	■■■■■
Instalación:	■■■■■
Acabado:	■■■■■
Precio:	■■■
TOTAL:	■■■■

computer!dea RECOMENDADO



Microsoft Volante SideWinder Force Feedback USB

< Volante >

6 Aunque quizá Microsoft no está tan bien considerada en el campo de los volantes como en el de los *joysticks*, lo cierto es que sus responsables sí son capaces de ofrecernos un producto de una indiscutible calidad. El presente volante se aprovecha una vez más de la veteranía de la que hace gala la compañía en su uso de la tecnología Force Feedback.

La presentación del dispositivo es impecable, con el espectacular agarre que posee en la zona de las manos, los seis botones de la parte frontal y las dos pequeñas palancas añadidas preparadas para ser pulsadas por los dedos índices sin soltar el propio volante. El botón central únicamente sirve para activar o desactivar el modo Force Feedback, por lo que lo pasaremos por alto.

La diferencia entre activar o no este modo es tremenda. La tecnología implementada realmente te hace sentir la tensión del volante al conducir, no solamente los bandazos y los golpes (que, dada la legendaria torpeza en las carreras del que escribe, son muchos), sino las sencillas curvas que damos.

Lo peor del volante es su sujeción a la mesa, que se produce a través de una única sargenta. Aunque ésta cumple con su función, lo cierto es que, teniendo en cuenta la vibración casi constante producida por el Force Feedback, no produce una gran sensación de estabilidad.

En cuanto a los pedales, tampoco son un gran alarde. Se limitan únicamente a cubrir el expediente. Parecen más bien pensados para niños, pues resultan un poco incómodos para una persona adulta. En cualquier caso, su funcionamiento es el esperado y nos permitirán sacar provecho a los juegos de carreras. Sin embargo, aún queda un pequeño detalle negativo, y es su precio, el más elevado de los dispositivos analizados.

Valoración

Un precio excesivo para un volante que se mantiene en el nivel medio.

Ergonomía:	■■■■■
Instalación:	■■■■
Acabado:	■■■■
Precio:	■■■
TOTAL:	■■■■

Joysticks analizados



	Top Gun Afterburner	CrossCheck Joystick	MaxFighter F-33D	ZX- Fighter	SideWinder Feedback 2
Precio (pesetas / euros)	12.990 / 78,07	8.995 / 54,06	16.500 / 99,16	1.316 / 7,90	18.500 / 111,18
Fabricante	Thrustmaster	Boeder	Genius	Zoltrix	Microsoft
Distribuidor	Naga	Boeder	Grupo de Comunicación	Zoltrix	Microsoft
Teléfono	91 671 14 50	91 658 67 44	902 128 256	902 120 164	902 197 198
Web	www.thrustmaster.com	www.boeder.com	www.geniusnet.com.tw	www.zoltrix.com	www.microsoft.com
Throttle	Sí, palanca	Sí, tapón	Sí, rueda	Sí	Sí, palanca
Hat	Sí	Sí	Sí	No	Sí
Rotación/Pedales	Pedales en palanca	Rotación	No	No	Sí
Botones en palanca	4 + hat	4+ hat	4+ hat+ throttle	4	4+hat
Botones en base	4 + pedal	8	6	No	4+throttle
Force Feedback	No	No	Sí	No	Sí
Software	Sí	Sí	Sí	No	Sí
Tipo de conexión	USB	15 pines	USB y Serie	15 pines	USB

Thrustmaster Ferrari 360 Módena Pro Racing Wheel

< Volante >

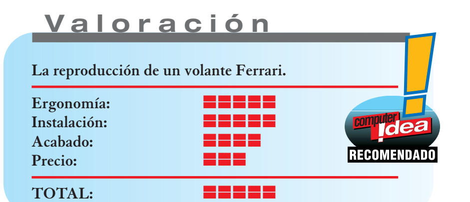
7 Este otro producto de Thrustmaster cuenta con la licencia de Ferrari. Es una reproducción del volante del Ferrari 360 Módena y es uno de los mejores volantes sin Force Feedback que podemos encontrar. Se agarra a la mesa por medio de unas sargentas muy bien acabadas y fáciles de usar, y una vez fijado no se mueve en absoluto. El volante es de goma, lo cual proporciona un agarre excepcional, es muy ergonómico y tiene el tamaño perfecto. Da un aspecto de robustez fuera de dudas, y la resistencia es aceptable.

Cuenta en la parte frontal con dos botones de ocho direcciones y otros dos pequeños, y en la parte posterior encontramos que las dos aletas de cambio están divididas por la mitad. Las mitades superiores son digitales y sirven para cambiar de marcha; las inferiores son analógicas y sirven para acelerar y frenar, en caso de que no queramos usar los pedales. A la derecha del volante está situada una palanca de cambios secuencial, cuyo tacto es una de las pocas cosas que deja que desear.

El otro punto negro son los pedales, que pesan excesivamente poco y se descolocan continuamente. El recorrido de éstos, sin embargo, es bueno, y tienen un buen tamaño.

El software adjunto permite configurar todos los botones con facilidad y se instala sin mayores problemas. En definitiva, un volante muy bien acabado para usuarios exigentes.

Valoración

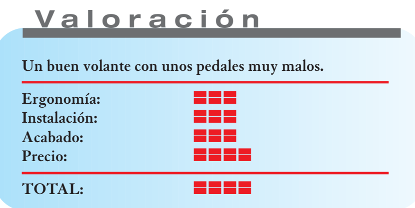
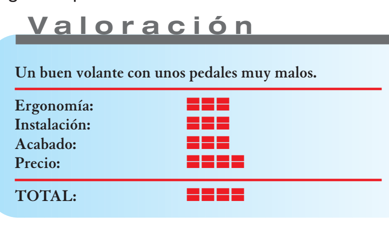


Thrustmaster Formula Charger

< Volante >

8 El volante que nos ocupa forma parte de la gama baja de Thrustmaster, lo que no quiere decir en absoluto que sea malo. Se agarra a la mesa mediante una sargenta y un tornillo, con un total de tres puntos de apoyo. El tornillo es de plástico y no ofrece garantías de durar demasiado si se fuerza, así que hay que agarrarlo con cuidado. Una vez fijado queda bien sujeto, además no pesa mucho y se puede jugar con él colocado entre las piernas. Dispone de cuatro botones en la cara frontal del volante y de dos palancas analógicas en la parte posterior, que se pueden usar para cambiar de marcha o para acelerar y frenar. El material del volante es plástico duro, con lo cual se nos pueden escurrir de las manos si sudamos un poco. Aún así el volante es bastante ergonómico. Los tres brazos que unen el eje del volante con la rueda son pequeños y no molestan a las manos. El recorrido y la resistencia que ofrece es buena y los coches se manejan a la perfección. Lo más negativo del conjunto son los pedales, de un tamaño y peso ridículos. La base es excesivamente pequeña y se agarra muy poco al suelo, y los pedales están demasiado juntos y son demasiado pequeños. Resulta mucho más preciso acelerar y frenar con las palancas de detrás del volante que con los pedales, un aspecto negativo que ensombrece un buen volante.

Valoración

Genius Force Feedback Speed Wheel

< Volante >

9 Otro dispositivo de Genius con Force Feedback. Speed Wheel es un volante de grandes dimensiones que se agarra a la mesa con dos sargentas de forma eficaz. Cuenta con seis botones en la cara frontal del volante, más otro para activar o desactivar el Force Feedback, aunque jugar sin este mecanismo desactivado resulta muy difícil, ya que el volante no regresa al centro por sí mismo si no es por medio de los motores. Los cambios de marcha se sitúan detrás del volante en forma de palancas analógicas, y tienen un tacto bastante pobre. La rueda es de plástico duro y hueco, y cuenta con dos refuerzos de goma a los lados, en la zona donde se colocan las manos.

El sistema de Force Feedback reproduce bien lo que ocurre en la pantalla, pero lo hace con muy poca fuerza. Queda lejos de los volantes con sistemas similares de los salones recreativos y el resultado no es nada convincente. Los motores se alimentan mediante un transformador, ya



que el dispositivo se puede enchufar al puerto de serie. Los pedales pesan poco, pero son muy grandes y se agarran más o menos bien al suelo. El recorrido es correcto, aunque los hemos encontrado demasiado blandos. En definitiva, un volante con un acabado un tanto irregular.

Valoración

Volante con Force Feedback de irregular factura.

Ergonomía:	■■■■
Instalación:	■■■
Acabado:	■■■
Precio:	■■
TOTAL:	■■■

Volantes analizados

	Ferrari 360 Módena Pro Racing Wheel	Formula Charger	Force Feedback Speed Wheel	RS Racing System	SideWinder Force Feedback
Precio (pesetas / euros)	15.900 / 95,56	9.400 / 56,49	20.950 / 125,91	Consultar	29.900 / 179,70
Fabricante	Thrustmaster	Thrustmaster	Genius	Act Labs	Microsoft
Distribuidor	Naga	Naga	Grupo de comunicación	Act Labs	Microsoft
Teléfono	91 671 14 50	91 671 14 50	902 128 256	Consultar	902 197 198
Web	www.thrustmaster.com	www.thrustmaster.com	www.geniusnet.com.tw	www.actlabs.com	www.microsoft.com
Tipo de agarre	2 sargentas	1 sargenta doble	2 sargentas	2 sargentas	1 sargenta
Pedales	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Refuerzo de goma	todo goma	No	Sí	todo cuero	Sí
Botones	2 pulsadores y 2 pad	4	6	7 y pad	6
Aletas	2 digitales + 2 analógicas	2 analógicas	2 digitales	2 digitales	2
Force Feedback	No	No	Sí	No	Sí
Software	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Tipo de conexión	USB	15 pines	USB y serie	15 pines	USB

ACT Labs RS Racing System

< Volante >

10 La principal característica de este volante es que es compatible con todas las plataformas existentes, tanto PCs como consolas. Esto es posible gracias a un ingenioso sistema de cartuchos. Estos cartuchos, que se venden por separado, se introducen en la cara posterior del volante; y es desde el cartucho desde donde sale el cable específico para cada plataforma.

Su acabado es irregular. Es un aparato voluminoso que se sujeta mediante unas sargentas metálicas con acabado en goma, pero nos han parecido demasiado pequeñas. Los brazos que unen el eje con la rueda son de un plástico gris con aspecto de juguete y su colocación no es demasiado correcta, ya que obliga al usuario a agarrar la rueda demasiado alta o demasiado baja.

La calidad de la rueda, sin embargo, es excelente. A pesar de ser completamente redonda se agarra a la perfección debido a que está acabada en un sucedáneo de cuero y el tacto es muy agradable. Las palancas de cambio son digitales, y se encuentran en la cara posterior de la rueda. En la cara anterior hay una cruceta y siete botones bien colocados.

Pero lo mejor del conjunto son, sin ligar a dudas, los pedales. Son pesados y voluminosos, y permiten apoyar los dos pies completos. La cara superior de la base es de goma, y los pedales son de un resistente plástico duro. El recorrido de los dos pedales es muy bueno y permite un alto grado de precisión.

Valoración

Volante compatible con todas las plataformas.

Ergonomía:	■■■
Instalación:	■■■
Acabado:	■■■
Precio:	
TOTAL:	■■■

Logitech Wingman Gamepad Extreme

< Pad >

11 Logitech es uno de los mejores fabricantes de periféricos del mercado y este Wingman Extreme es una muestra de su buen hacer. Cuenta con un sensor de movimientos al que han llamado G-Force Tilt, que ofrece unos resultados sorprendentemente buenos. El mando es muy cómodo y tiene el tamaño justo para no resultar incómodo para nadie, sea cual sea el tamaño de la mano. Está realizado en dos plásticos, negro y azul transparente, lo que le da un aspecto realmente impresionante.

La cruceta no es redonda, tiene una forma romboidal con los vértices romos, y resulta cómoda, manejable y precisa. En la cara frontal encontramos un total de ocho botones más el de activación del sensor y en la parte superior se sitúan otros dos botones para los índices. Todos los botones son accesibles y tienen un buen tamaño, aunque quizás deberían estar algo más separados.

El sensor de movimiento, como ya dijimos, es bastante preciso y especialmente útil en los simuladores de vuelo y similares. De hecho, el mando incluye un CD con varios niveles exclusivos del juego *Star Wars Rogue Squadron*, donde se prueba la calidad y precisión del sistema Tilt. Un mando muy recomendable por sus grandes prestaciones.

Valoración

Excelente pad con sensor de movimientos.

Ergonomía:	■■■■■
Instalación:	■■■■■
Acabado:	■■■■■
Precio:	■■
TOTAL:	■■■■

Microsoft Sidewinder Freestyle Pro

< Pad >

12 Siempre que Microsoft crea un producto nuevo, lo hace a conciencia. Sidewinder Pro es la versión avanzada de Sidewinder y su principal característica es el sensor de movimiento. Éste traduce en pantalla los movimientos de nuestras manos, al igual que el Wingman de Logitech, aunque con menor eficacia.

Sidewinder Pro es un mando grande y robusto, con una forma extraña pero muy cómoda. Puede resultar excesivamente grande para aquellas personas que tengan las manos pequeñas, pero lo

cierto es que es muy cómodo en caso contrario. Cuenta con una cruceta digital demasiado redonda y con las direcciones muy poco definidas, con lo que resulta muy difícil precisar los movimientos.
A la derecha encontramos seis botones y, a la izquierda, junto a la cruceta, otros dos más el del sensor. En la cara superior hay otros dos botones de grandes dimensiones y fácil acceso, y en la inferior una rueda que sirve de *throttle* en los juegos de aviones.
El sensor es bastante impreciso y queda reservado para juegos de aviones o de motos, como el título *Motocross Madness* que viene incluido.
Un mando cuyos mayores puntos débiles son su cruceta y su excesivo precio.

Valoración

Un buen pad, pero demasiado caro.

Ergonomía:	■■■■
Instalación:	■■■■■
Acabado:	■■■■■
Precio:	■■■
TOTAL:	■■■■

Genius Maxfire G- 090D

< Pad >

13 El invento de la vibración en los mandos lo introdujo Nintendo en el de su Nintendo 64, y lo perfeccionó Sony en su Dual Shock para Playstation. Maxfire G-90D se basa en la misma filosofía, aunque con notables diferencias.
Genius anuncia su dispositivo como un 3 en 1, como un *joystick*, un volante y un *pad*. Esto es así porque incluye un pequeño *joystick* analógico que se usa con el pulgar, muy parecido al del mando de Playstation, y un aro alrededor de la cruceta que se puede usar como volante. La eficacia de estos complementos deja bastante que desear, ya que en el caso del *joystick* su tacto es demasiado blando, ofrece muy poca resistencia y resulta muy difícil precisar; y en el caso del volante su mala ubicación hace que el manejo sea algo complicado. La forma del periférico es algo extraña, y aunque se adapta bien a la mano su ergonomía queda lejos de la de los mandos de Microsoft o Logitech.
Cuenta con seis botones en la cara frontal y otros cuatro en la superior, de fácil acceso todos ellos.
En cuanto a la vibración, la única pega que podemos poner es que el mando no toma la energía de la CPU, sino que hay que enchufarlo a la red mediante un adaptador incluido.

Valoración

Un pad con vibración, con volante y joystick.

Ergonomía:	■■■
Instalación:	■■■
Acabado:	■■■
Precio:	■■■■
TOTAL:	■■■

Trust Sight Fighter Wireless

< Pad >

14 No cabe duda de que los cables son un engorro. Pero es cierto también que los mandos por infrarrojos ofrecen una calidad de respuesta que deja bastante que desear; además, hay que tener cuidado de no tapar el emisor, estar cerca del receptor, etc. Por este motivo, Trust ha creado Sight Sighter Wireless, un *pad* inalámbrico que funciona por radio. Los resultados del sistema son excelentes, funciona a la perfección a bastante distancia y no pasa nada si entre el emisor y el receptor hay objetos. La única consecuencia negativa de que sea inalámbrico es que pesa algo más que el resto de los *pads*; pero merece la pena.
Cuenta con una cruceta redonda de muy buena calidad, junto a la que se encuentran cuatro botones. En el otro lado del mando se sitúan otros seis botones, y dos más en la cara superior. Para rematar cuenta con una rueda tipo *throttle* en la cara inferior realizada en goma para ofrecer un mayor agarre.
Su forma es tan cómoda como espectacular. Combina colores plateados con morados y el resultado es muy convincente. En cuanto a la alimentación, cabe decir que usa dos pilas tipo AAA que vienen incluidas, y que suelen durar unos tres o cuatro meses si lo usamos muy frecuentemente. Un mando muy recomendable.

Valoración

Pad inalámbrico de gran calidad.

Ergonomía:	■■■■
Instalación:	■■■■
Acabado:	■■■■
Precio:	
TOTAL:	■■■■

computer!dea RECOMENDADO

Boeder Crosscheck Pad USB

< Pad >

15 Este *pad* del fabricante Boeder es bastante irregular. La primera impresión que nos da al cogerlo es de una perfecta ergonomía, pero un análisis más profundo nos revelará que esta sentencia es un error. La forma del mando es realmente buena, pero la ubicación de la mayoría de los botones no es la más adecuada.
La mano queda perfectamente ocupada y todos los dedos quedan perfectamente ubicados de forma natural; sin embargo, la inclinación de los seis botones de la derecha no es la correcta y el acceso a algunos de ellos no resulta demasiado cómodo. En el frente cuenta con otros cuatro botones de función, y en la cara superior encontramos otros cuatro, todos ellos para los dedos índices. Son botones largos divididos en dos y resultan muy prácticos.
La cruceta es bastante extraña, ya que tiene el tacto de un *stick* analógico, con algo de recorrido, y sin embargo es totalmente digital. De todos modos responde bien y con bastante precisión. El enchufe es únicamente USB, carece de adaptador al puerto de juegos, así que los que no dispongan de ningún puerto USB no podrán usar este periférico. El menú de instalación y programación es sencillo y se maneja sin problemas.

Valoración

Un mando bastante irregular.

Ergonomía:	■■■
Instalación:	■■■■
Acabado:	■■■
Precio:	■■■
TOTAL:	■■■

Pads analizados

	Wingman Gamepad Extreme	Microsoft Sidewinder Pro	Maxfire G- 090D	Sight Fighter Wireless	Crosscheck Pad USB	Dexxa Gamepad	ZX- Boxer
Precio (pesetas / euros)	8.900 / 53,49	Consultar	4.995 / 30,02	Consultar	5.995 / 36,03	1.300 / 7,8	847 / 5,09
Fabricante	Logitech	Microsoft	Genius	Trust	Boeder	Dexxa	Zoltrix
Distribuidor	Naga	Microsoft	Grupo de Comunicación	Trust	Boeder	Naga	Zoltrix
Teléfono	91 671 14 50	902 197 197	902 128 256	Consultar	91 658 67 44	91 671 14 50	902 120 164
Web	www.logitech.com	www.microsoft.com	www.geniusnet.com.tw	www.trust.com	www.boeder.com	www.dexxa.com	www.zoltrix.com
Botones derecha	8	8 + rueda	6 + rueda	10	10	6	4 + 2 turbo
Botones arriba	2	2	4	2	4	2	2 turbo
Sensor	Sí	Sí	No	No	No	No	No
Control analógico	Sí, sensor	Sí, sensor	Sí, rueda y palanca	No	No	No	No
Vibración	No	No	Sí	No	No	No	No
Inalámbrico	No	No	No	Sí, radio	No	No	No
Software	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No
Juego incluido	Rogue squadron	Motocross Madness	No	No	No	No	No
Tipo de conexión	Serie y USB	Serie y USB	15 pines	Serie y USB	USB	15 pines	15 pines

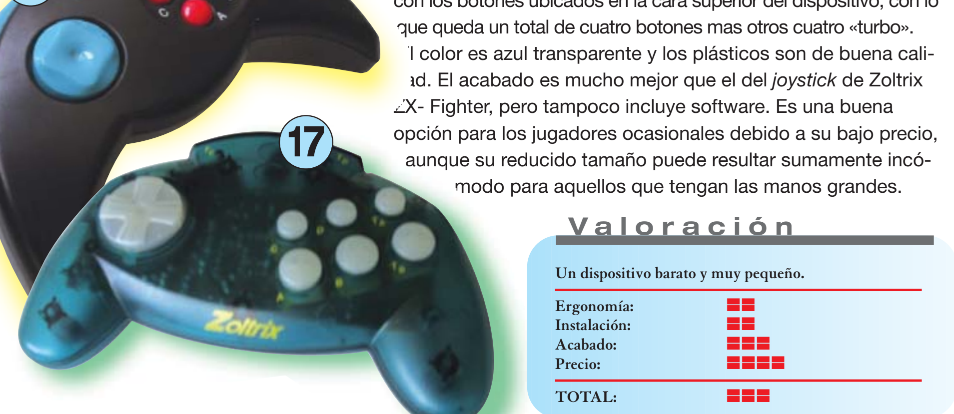
Cuenta con seis botones en la cara frontal y dos en la superior, con una cruceta bastante cómoda. El mando tiene una extraña forma de cuerno que resulta cómoda y el acabado es sencillo, como corresponde al conjunto. No incluye software y se conecta al puerto de la tarjeta de sonido. Una buena opción para aquellos que no quieran gastarse más de lo necesario.

Dexxa Gamepad

< Pad >

16 No todo el mundo está dispuesto a gastarse mucho dinero en un *pad* de control, por lo que existen en el mercado ofertas económicas como el mando que nos ocupa. Dexxa Gamepad es un mando extremadamente sencillo, sin ningún extra ni artificio que eleve su precio ni una peseta. Recuerda bastante al viejo mando de Mega Drive, sólo que con un diseño menos sobrio.





Zoltrix ZX-Boxer

< Pad >

17 Zoltrix nos ofrece otro *pad* barato y de sencilla factura, que destaca por su reducidísimo tamaño. Tan reducido que resulta ideal para niños pequeños y un poco incómodo para adultos. Normalmente, los cuernos de los *pads* ocupan toda la palma de la mano, o la mayor parte. Los de ZX- Boxer llegan hasta la base de los dedos solamente. Tiene una buena cruceta digital con las cuatro direcciones bien definidas y en el lado derecho seis botones. Pero de estos seis botones dos de ellos son «turbo», es decir, que funcionan como si pulsáramos muchas veces alguno de los otros cuatro. Lo mismo ocurre con los botones ubicados en la cara superior del dispositivo, con lo que queda un total de cuatro botones mas otros cuatro «turbo». El color es azul transparente y los plásticos son de buena calidad. El acabado es mucho mejor que el del *joystick* de Zoltrix ZX- Fighter, pero tampoco incluye software. Es una buena opción para los jugadores ocasionales debido a su bajo precio, aunque su reducido tamaño puede resultar sumamente incómodo para aquellos que tengan las manos grandes.

Valoración

Un dispositivo barato y muy pequeño.

Ergonomía: ■■
Instalación: ■■
Acabado: ■■■
Precio: ■■■■
TOTAL: ■■■

Microsoft Sidewinder Strategic Controller

< Pad >

El dispositivo que comentamos es un innovador aparato diseñado para facilitar el control en los juegos de estrategia tipo *Age of Empires*. Es como un ratón, pero bastante más grande, y se maneja con la mano izquierda. A diferencia de un ratón normal no tiene bola ni ningún tipo de sensor, sino que se compone de dos piezas, una es fija y la otra es móvil, y se mueve con respecto a la primera. El aparato es realmente grande, cabe toda la mano sobre la pieza móvil, así que necesitaremos bastante espacio en nuestra mesa.

Este periférico sirve para manejar las opciones que normalmente se controlan desde el teclado. Cuenta con seis botones con funciones triples, otros dos botones con funciones simples y un sistema de grabación de macros, capaz de grabar tres configuraciones para cada juego. El movimiento del dispositivo sirve para moverse a través del terreno, en lugar de usar el ratón, y es configurable desde el programa de control que viene incluido. Este programa es del todo imprescindible para utilizar el aparato, ya que podemos configurar todos y cada uno de los botones y movimientos desde él.

Valoración

Curioso aparato para los juegos de estrategia.

Ergonomía: ■■■■
Instalación: ■■■
Acabado: ■■■■
TOTAL: ■■■■■

ECTS 2001

Londres reunió un año más al mundo del videojuego para mostrar lo que se prepara para las Navidades. Sin embargo, muchos de los «monstruos» de este mundo decidieron dar la espalda a la organización del ECTS.

Hablar de la decadencia de la feria que se celebra en Londres todos los años a primeros de septiembre ya no es nada nuevo. Sin embargo, este año se ha llegado a un punto que debe ser «y aparte». Nos explicamos. Las ausencias han sido tantas y tan notables que la feria ha visto reducido su espacio de forma drástica y el poco *glamour* que ya de por sí despedía la feria se ha visto reducido a un *tufillo* desagradable.

Se habla de boicot de las más importantes compañías de videojuego que no están dispuestas a desembolsar las cantidades que pide la organización para contar con un *stand* en el ECTS, pero también se menciona la escasez de tiempo que hay entre esta feria y el E3, que justifica el hecho de que los juegos presentados sean los mismos.

Todo ello, a pesar de que este año el evento se haya trasladado a un nuevo recinto, el centro de convenciones ExCel, más moderno y adecuado, con el fin de hacer más atractiva la asistencia de exhibidores, periodistas y público en general.

Por su cuenta

Sin embargo, aunque eran muchos los que no tenían representación directa dentro del ECTS, casi todos quisieron



David vence a Goliath

Ante la ausencia de la mayoría de monstruos del panorama del videojuego, era curioso comprobar cómo algunos de los *stands* más llamativos eran los de pequeñas compañías desconocidas para la gran mayoría. Empresas que mostraban sus desarrollos a la caza de un posible distribuidor que les lance a la fama mundial. Abundaban las compañías del este europeo, aunque tampoco faltaban los orientales, entre los que había muchos de origen coreano.

Entre el panorama, destacaban los juegos *on-line* como *Anarchy On-line* de los noruegos Funcom y *Hellbreath: The Crusade*, de los coreanos Game Infinity. *Project Nomad*, de los alemanes CDV, fue otro de los que se llevó las miradas de muchos, hasta el punto de que se hizo con el premio al mejor juego de PC presentado en la feria.

Otros juegos llamaban la atención más por su «envoltorio» que por la calidad que parecían tener. Es el caso de *Erótica Island*, donde las azafatas actuaban como principal reclamo, *Hooligans Storm Over Europe*, con el controvertido tema de los hinchas radicales ingleses, o *Pinchcliffe Grand Prix*, en cuyo stand se mostraba un precioso coche.



Periféricos y otros artefactos

Los periféricos se convirtieron en uno de los mayores atractivos del ECTS 2001. Desde los ya tradicionales volantes o *joysticks* y *gamepads* hasta algunos artefactos de lo más originales: monopatines, manillares y hasta un artefacto llamado Fighting Arena, que con una plataforma y una especie de barras paralelas es ideal para los juegos de lucha. Todo ello llegaba de las mano de marcas de sobra conocidas como Logitech, Thrustmaster o Logic 3 hasta empresas poco conocidas como la coreana Gamebox, que presentaba toda clase de armas pesadas para usar con los videojuegos.

estar representados de un modo u otro de manera que se decidieron a organizar diversos actos paralelos que vinieron en forma de fiesta-presentación, como en el caso de Electronic Arts y Sony, presentación a secas, como en el de EON Digital (en España distribuidos por Acclaim) o Vivendi Universal Interactive, o incluso realizando su propia exposición como fue el caso del Nintendo Show.

En cuanto a los juegos, que al fin y al cabo es lo que nos interesa, todo se resumió en la escasez de novedades destacables. Muy pocas sorpresas entre las compañías que sí tenían su *stand* propio y que, en la mayoría de los casos, se limitaban a mostrar los mismos juegos que ya se habían visto en el E3 aunque su desarrollo estuviera más avanzado. La ausencia de Microsoft y Nintendo del evento hizo que la esperada novedad de poder ver sus nuevas consolas por primera vez en Europa fuese casi imposible dentro del ECTS. Y decimos casi porque en uno de los *stands* sí pudo verse (y probarse) una Gamecube, que se convirtió así en una de las protagonistas de la feria. Por lo demás, las pequeñas compañías desarrolladoras, que exhibían sus juegos en busca de un distribuidor internacional, así como las fabricantes de periféricos, que mostraban artefactos para todos los gustos, copaban la mayor parte del espacio dando al ECTS un carácter muy profesional y poco espectacular.

Oscar Condés (Londres, Inglaterra)

Los destacados

Con tan notables ausencias en el recinto, las compañías más importantes que acudieron a la feria tampoco tenían *stands* espectaculares y, además, como ha sido tónica general en todo el ECTS, las novedades eran muy pocas.

Ubi Soft era una de las destacadas con juegos como *Rayman M* para PS2, *Batman* para PC y PS2, *Evil Twin*, *Pool of Radiance* y, por supuesto, la tercera parte de *Myst*.

Kemco, distribuido en nuestro país por Proein, era uno de los sitios más concurridos porque en su espacio era posible probar la Gamecube, de la que se mostraban dos juegos: *Universal Studios* y *Batman Dark Tomorrow*.

En el stand de Rage, que en España distribuye Friendware, las estrellas eran el futbolista Beckham, protagonista de *David Beckham Football*, y Rocky, el ficticio boxeador encarnado en un juego que el año próximo contará con versión interactiva para PS2 y Xbox.

La versión PlayStation de *Black & White* era la estrella casi absoluta del *stand* de Midas, cuyos productos nos llegan de la mano de Electronic Arts. Por cierto, durante la feria, el creador del juego, Peter Molyneaux, hizo acto de presencia en el stand de nVIDIA, donde anunció una expansión para el juego.

TDK mediactive era otro de los destacados con un protagonista muy claro: *Shrek*. El ogro protagonista del último éxito de la factoría Spielberg, también dará el salto al mundo del videojuego, concretamente a la Xbox.

Por su parte, Sega estuvo presente a través de BigBen Interactive, la empresa que se encarga de la distribución europea de sus consolas. Este *stand* era el reducto de la Dreamcast, una consola que aún tiene vida como lo demuestran algunos de los juegos presentados, especialmente las segundas partes de *Virtua Tennis* y *Shenmue*.

Cryo estaba representado en Londres por dos de las compañías que distribuye: Microïds y Wannado, que contaban con sendos espacios. Los primeros tenían como reclamo principal a Druna, una heroína de cuerpo despampanante, mientras que los segundos mostraban cosas como *NYR*, inspirado en la película *El quinto elemento*, *Iron Storm* o *The Final Cut*, basado en el maestro del suspense Alfred Hitchcock.

Por último, mencionar otras compañías como Novalogic o Infogrames, que se encontraban presentes de una forma más que modesta, en *stands* cerrados al público.



World of Warcraft



Uno de los detalles más destacables del ECTS 2001 fue la presentación del proyecto de Blizzard *World of Warcraft*. Ya hacía días que se especulaba sobre qué es lo que esta compañía iba a presentar y se hacían muchas quinielas, pero fue en una rueda de prensa bastante multitudinaria y en la que no se podía pasar sin cita previa donde se dio a conocer este nuevo título.

El juego, que lleva desarrollándose un año, se adentra dentro del espectro de los programas *on-line* masivos. Siempre dentro del estilo marcado por *Warcraft* (título que verá muy pronto su tercera parte), el jugador manejará a un héroe de una de las tres razas disponibles e iniciará una aventura en tercera persona por los mundos de magia y fantasía. Tras la rueda de prensa, algunos medios tuvimos la oportunidad de ver más de cerca el juego en el cerrado *stand* de Blizzard y comprobar sus enormes posibilidades de cara a su lanzamiento que, eso sí, aún tendrá que esperar.

Nintendo monta el *show* por su cuenta

El día previo a la inauguración del ECTS la compañía nipona abrió su propia feria paralela, Nintendo Show, en el centro de Londres, muy cerca del famoso Big Ben. El evento, que duró dos días, permitió, primero a periodistas y después a público en general, ver y probar la Gamecube, lo que suponía la primera vez que se hacía en tierras europeas. Los juegos que se mostraban, como sucedió en general en toda la feria, eran ya conocidos, aunque no cabe duda de que muchos de ellos presentaban un desarrollo bastante más avanzado que el de Los Ángeles, no



en vano el lanzamiento en Japón ya está muy próximo.

Juegos como *Starfox Adventure*, *Luigi´s Mansion*, *Wave Race Blue Storm*, *Super Smash Bros Melee* o *Pikmin* brillaban con luz propia, aunque la estrella era el increíble *SW: Rogue Squadron II*. Por supuesto, no faltaban las consolas portátiles. Un buen montón de GameBoy Advance permitía probar las últimas novedades para la consola más pequeña, incluidas algunas de compañías como Capcom o Konami. Además, una sala especial permitía a los más pequeños deleitarse con sus queridos Pokémon; por cierto que la sorpresa vino precisamente por este lado, ya que Nintendo presentó una nueva consola portátil de muy pequeño tamaño llamada Pokémon Mini.

EA juega a lo suyo



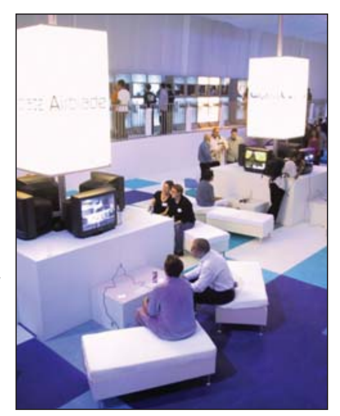
Tal y como ocurrió el pasado año, Electronic Arts aprovechó el ECTS para invitar a los periodistas desplazados a una fiesta en sus lujosas oficinas de las afueras de Londres. Aunque el partido de fútbol entre Alemania e Inglaterra fue el protagonista de la velada, entre copas y música se pudieron probar las novedades más destacadas de la compañía para la próxima campaña. Toda la línea de Ea Sports (destacamos los más populares F1 2001, FIFA 2002 y NBA Live 2002, que no saldrá para PC), y juegos como *Anno 1503*, *Harry Potter and the Philosophers Stone*, *Command & Conquer Renegade* o *007: Agent Under Fire* eran las estrellas de un evento que también contó con una sala especial donde Capcom mostraba algunas de sus joyas como Máximo y uno de los juegos que más gustaron en el E3, *Devil May Cry*.

Sony a lo grande

Como ya viene siendo habitual, Sony se decantó por organizar una espectacular fiesta en los suburbios de Londres, con concierto *Techno-ambient* incluido con figuras de primera fila del pop británico. En ella se tuvo la oportunidad de probar sus próximas novedades dentro de una sala que contaba con un buen número de máquinas para probar juegos como *Wipeout Fusion*, *Word Rally Championship 2*, *Airblade*, *Jak & Dexter*, *Drakkan*, *Final Fantasy X* y *Esto es Fútbol 2*, la mayoría, como es lógico, para PS2. Como ya hemos comentado, las novedades se centraban en observar el juego en una fase más avanzada de desarrollo, aunque no faltó alguna que otra sorpresa, como la conversión de *Ecco the Dolphin*, de Sega, para la consola más potente de Sony.



▲ ***Sony montó una fiesta por todo lo alto en el Royal Arsenal de Londres.***



Otros ausentes



Algunas compañías que no estuvieron en la feria fueron bastante más modestas que Sony, Nintendo o Electronic Arts y se decantaron por organizar presentaciones en distintos hoteles de la capital londinense. Es el caso de Eon Digital Entertainment, compañía que en España distribuye Acclaim, que presentaba varios juegos entre los que destacaban *Morrowind* para PC, un rol multijugador que espera ofrecer más de 200 horas de juego no lineal, y la conversión de *Soldier of Fortune* para PlayStation 2. Vivendi Universal Interactive estaba presente en la feria a través de Blizzard, pero además organizó una rueda de prensa en otro hotel para presentar sus nuevos juegos para las consolas de última generación que están a punto de aterrizar. Entre los títulos presentados destacó con luz propia el juego de *La Jungla de Cristal* para Gamecube.

Max Payne

Prepárate a encarnar al hombre más duro de la ciudad: el agente Payne, que ha perdido a su familia, ha sido abandonado a su suerte por sus jefes... Y es acosado por los delincuentes más peligrosos.

ARCADE-ACCIÓN

Si Dashiel Hammet levantara, no podría hacerlo con mayor orgullo, pues la fuerza de sus personajes y las claves de su obra han persistido a lo largo de los años y han impregnado todos los productos que se acercaban mínimamente a ella, las novelas, las películas, los cómics... Incluso los videojuegos. Es curioso que *Max Payne* nos resulte tan novedoso porque nos recuerda a tantas cosas.

El protagonista tiene el cinismo de Marlowe y la frialdad de Lucca Torelli, es sanguinario como un héroe de Tarantino y, para colmo, se mueve como un protagonista de cualquier película de lucha japonesa de última hornada. La historia está contada con el estilo un poco barroco de Chandler, con todo lujo de epítetos resonantes y «sucios» y frases como «Nueva York es una ciudad cazadora». Nada de esto es nuevo, claro está, y precisamente por eso nos divierte y nos hace sumergirnos con facilidad en lo que se nos cuenta.

Pero el tratamiento que se le da al argumento sólo es un pequeño factor del estupendo futuro que se le augura a este producto. Los vídeos que aparecen al principio del juego y entre los episodios mezclan la impresionante factura del motor del juego con unas tiras de cómic que relatan algunos aspectos concretos. Desgraciadamente, los textos de estas tiras no siempre se pueden leer con la suficiente calidad, según la resolución que hayamos elegido. En cualquier caso, unas voces en *off* se encargan de leer dichos textos.

Las pistas argumentales dejadas como pequeñas píldoras a lo largo del juego también están realizadas del mismo modo. Hay un diario, por ejemplo, en una habitación, y la cabeza del protagonista se dirige hacia él y arriba aparece una exclamación. El diario, o lo que sea, se nos aparecerá como un par de viñetas de cómic.

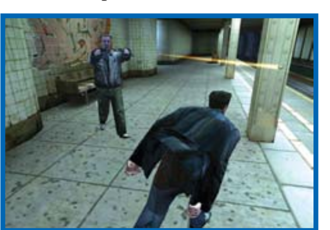


▲ *Lo mejor, su sistema de ralentí.*

Nada que perder

Max Payne es un agente de la policía que pierde a su familia al principio del programa. Después de eso, nada le importa y acepta el arriesgado puesto de agente infiltrado. Sin embargo, unos sucesos poco afortunados provocan que todos los delincuentes sepan que es un policía y todos los policías crean que es... El delincuente más buscado, sanguinario y letal.

Así que no tiene nada que perder, y con esa premisa se dispone a aclarar todo el embrollo de delincuentes de alto nivel, pistoleros a sueldo, drogadictos y fanáticos de sectas satánicas. En realidad, se dispone a limpiarlo, porque la única forma que tenemos para seguir adelante en el juego es eliminar a todo el que se ponga de por medio, excepto a los drogadictos que, si no les molestas, te dejan tranquilo, aunque siempre tengan dispuesta una pistola con la que acabar contigo.



A pesar de todas las alabanzas para el argumento con las que hemos abierto el artículo, lo cierto es que, al final, no es la historia lo más importante. Si sigues tu instinto de avezado jugador de arcades, puedes llegar a buen puerto, pues al final los objetivos no cambian: dar caza al más malo a través de los que sólo son malos a medias. De este modo te pierdes algunas de las virtudes del programa, como los mencionados cómics o algunos vídeos. Pero hay momentos en que es inevitable, cuando la adrenalina te domina y te obliga a seguir adelante a cualquier precio, sin prestar atención a algunos detalles.



▲ *Los gráficos están tan detallados que hasta se ve el fogonazo del disparo.*

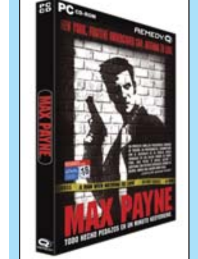
La cámara lenta

No se ha hecho esperar la influencia de *Matrix* en el mun-

do de los videojuegos, como no lo ha hecho en el propio entorno cinematográfico, en el que parece que una película de acción no lo es tal mientras no tenga una secuencia realizada con el famoso Bullet Time. Así, la gran novedad de *Max Payne* es su poderoso sistema de Slow Motion (cámara lenta). En los vídeos que hemos mencionado más arriba se hace un uso continuo de esta cámara lenta, así como en algunos momentos puntuales del propio juego, cuando acabamos con algún personaje y, por cierto, también cuando acaban con nosotros.
Pero lo que es mucho mejor es la utilización de esta técnica para la propia jugabilidad del programa. Es posible configurar un botón para que nos dé unos segundos de cámara lenta, durante los cuales nuestro personaje, a pesar de estar bajo los efectos del *Slow Motion*, puede apuntar a placer y corregir los disparaos, sobre todo si va armado con algún arma de repetición capaz de realizar muchos disparos en poco tiempo.
Lo más cómodo para realizar esto es el botón derecho del ratón, al menos en opinión del que suscribe. El punto de vista es en tercera persona, y su manejo ideal es a través del teclado y el ratón combinados, de un modo al que todos estamos ya acostumbrados; así, el botón derecho del ratón resulta el lugar más cómodo para iniciar la función.
En cualquier caso, hay que ser prudente y no gastarla demasiado. Junto a nuestro estado de vida, representada por la silueta de nuestro cuerpo, tenemos la imagen de un reloj de arena que nos indica nuestra posibilidad de provocar o no la cámara lenta. Cuando este reloj se gasta, no podemos activar la opción. Sin embargo, bastará con que continuemos vivos un rato para que empiece a recargarse. Lo mismo sucede con la vida que, además, se recupera con los analgésicos que podemos recoger en nuestro camino.
Esta nueva opción proporciona una dimensión distinta a los arcades 3D, pues aumenta muchos enteros la jugabilidad, algo que ya de por sí es una proeza.
Cuando creíamos que ya estaba todo dicho en ese terreno, los chicos de Remedy han venido a demostrar que no es así.



▲ *Si eres bastante rápido, podrás pausar el juego para ver las balas.*





MAX PAYNE
Precio: 7.995 pesetas (48,05 euros)
Desarrollador: Remedy
Distribuidor: Proein, S.A.
Tfn: 91 384 68 80
www.proein.com
Alternativas: Tomb Raider Chronicles.
Configuración mínima: Pentium II a 450 MHz, 96 Mbytes de RAM, 730 Mbytes de espacio libre en disco duro, tarjeta gráfica de 16 Mbytes compatible con el sistema Direct3D.
Configuración recomendada: Pentium III a 700 MHz, 128 Mbytes de RAM, 730 Mbytes de espacio libre en disco duro, tarjeta gráfica de 32 Mbytes compatible con el sistema Direct3D.

Los gráficos al poder

Los requerimientos mínimos del juego son bastante bajos, teniendo en cuenta lo que el programa es capaz de hacer. Ello se debe al fabuloso motor gráfico que se ha utilizado para crearlo. Con el nombre de Max-Fx, ha sido desarrollado expresamente para este juego, aunque no creemos que tarden demasiado en licenciarlo para futuros productos, pues la calidad que permite es muy elevada.
Basta con pausar el juego en cualquier momento para ver el increíble nivel de detalle al que han llegado. Es especialmente impactante la factura de las explosiones y las balaceras. Se ve el fogonazo de la bala al salir, la propia bala si tienes los reflejos suficientes con el botón de pausa, el detalle de las expresiones faciales... Los cuerpos se desploman de forma aparatosa, siempre de acuerdo al la parte del cuerpo en la que han sido tocados.



Todos los objetos que Max se encuentra en su camino son susceptibles de quedar cubiertos de agujeros de bala, aunque a veces se echa de menos que se despedacen. Por ejemplo, por mucho que acribilles una silla y salgan astillas por doquier, lo cierto es que no se despedaza de hecho, no cae al suelo como ocurría con *Blade*. Sin embargo, es algo que se le perdona, el programa no está al servicio del *engine* como en el juego español mencionado; es más bien al revés, la jugabilidad es lo primero. Y eso es algo que se agradece. Sobre todo cuando disparas a una lata de coca-cola y sí, ella salta dejando escapar sus burbujas...
El apartado sonoro es también impresionante. Todos los sonidos que acompañan la acción son impresionantes: desde luego las balas, las explosiones, pero también los coches, las televisiones encendidas, los cristales rotos. Por no hablar de las voces. El programa está completamente traducido y doblado a nuestro idioma, a pesar de que en la caja, para dar un efecto más *cool*, hayan mantenido términos en inglés. Y el doblaje es excelente. Está cuidado y consigue dar el toque de novela negra que tiene el relato original.



También hay que mencionar la música. Ésta siempre está acorde con los escenarios en los que nos estemos moviendo. Es densa, moderna y contribuye de modo indiscutible a la ambientación del juego. Pero, estando inmersos en todos los demás acontecimientos del mismo, nunca llega a cansarnos o agobiarnos.

Un programa redondo

La división en capítulos, como en un libro, se utiliza como herramienta dramática, con excelentes resultados, pues sus pausas logran cortarnos la respiración y a veces nos abandonan en medio de un tiroteo sin previo aviso. Se trata de un aspecto que da mayor cohesión al producto y lo reviste de mayor encanto.
Se trata de uno de los programas más sorprendentes para PC que hemos visto en los últimos tiempos. Desde aquella época en la que nos alucinó la salida de *Duke Nukem 3D*, no había habido nada que nos lograra sorprender tanto como este producto de Remedy, producido, por cierto, por 3D Realms.
Los amantes del género y los de todos los buenos juegos, siempre y cuando no le tengan miedo al derroche indiscriminado de sangre, no pueden dejar pasar un programa que marcará una época. Un producto redondo.

Rafael María Claudín

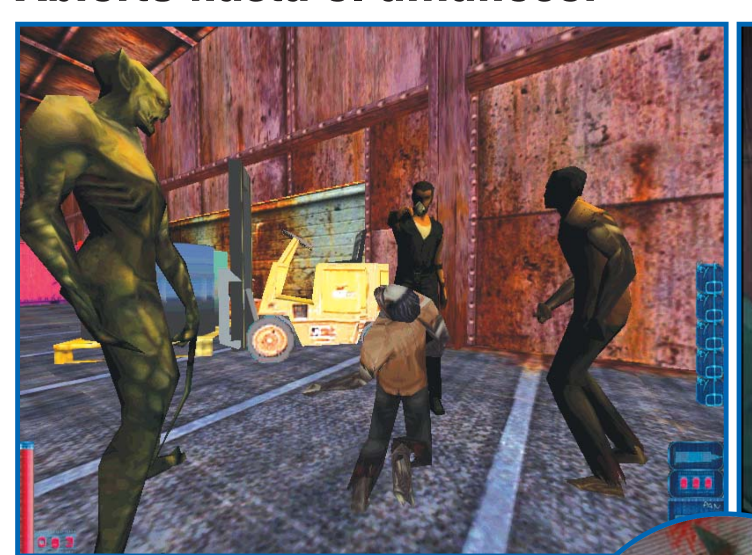
computer!Idea RECOMENDADO

VALORACIÓN

Lo mejor de los arcades 3D en tercera persona. El programa más cool del año en el campo de los PCs.

Gráficos:	■■■■■
Sonido:	■■■■■
Diversión:	■■■■■
TOTAL:	■■■■■

Abierto hasta el amanecer



Un ejemplo más de cómo el mundo de los videojuegos utiliza las películas como fuente de inspiración para alimentar sus productos con historias conocidas.

ARCADE 3D

El universo de Quentin Tarantino no ha parado de producir dinero desde que su película *Reservoir dogs* impactara tanto al público como a la crítica. Aparte de sus siguientes filmes, *Pulp Fiction* y *Jackie Brown*, Tarantino se prodigó en títulos de menor calidad que realizaban algunos de los realizadores de su entorno. Un ejemplo de ello es *Abierto hasta el amanecer*, una película que dirigió su colega y amigo Robert Rodríguez y que intentaba dar nuevo lustre a las películas de serie B de los años sesenta y setenta.
Con una tercera entrega que hace poco visitó nuestras carteleras y que le daba una vuelta de tuerca más a su argumento, sólo nos quedaba por ver un videojuego que fuera capaz de transmitir el universo de frontera americano lleno de seres de la noche. Pero ha pasado ya un tiempo desde que la película original viera la luz, y mientras las sucesivas entregas han hecho perder todo el encanto a la cinta original, la historia ha avanzado tanto que poco nos queda ya de sus principios básicos.

Una historia renovada

Claro que eso no es de extrañar. A pesar de que tome el nombre del famoso filme y de que siga algunas de sus pautas, lo cierto es que los responsables del programa han decidido moldear a su gusto una historia que se ajustase más a las exigencias de los videojuegos, con un mayor abanico de escenarios y una historia que siguiera una progresión distinta. El único superviviente que queda de la primera película, Seth Gecko, ha sido condenado a muerte y apenas le queda tiempo para cumplir su condena. Sin embargo, los seres de la noche toman por asalto la prisión en que se encuentra, llegando a ella en forma de nuevos presidiarios. Una vez más tendrá que enfrentarse a ellos en una imparable espiral de violencia que le obligará a ir hacia delante sin mirar demasiado hacia atrás.
Como sucede en los filmes, un pequeño grupo de personas se encuentra de nuestro lado, aunque no podemos confiar demasiado en ellas a la hora de enfrentarnos con los particulares vampiros que nos acechan. Y, sobre todo, no tenemos que olvidar jamás su condición de vampiros. En efecto, por mucho que disparemos a uno de ellos a la cabeza y que ya no puede ni moverse, en seguida se recuperará y volverá al ataque. Y a nosotros sí que pueden liquidarnos sus balas. Para poder eliminarlos definitivamente, debemos persistir es sucesivas eliminaciones del mismo enemigo, o bien, si no hay nadie que nos lo impida, tirotear los restos del cuerpo hasta que desaparezcan.
Así pues, más que eliminar a todos los enemigos que nos encontremos, sencillamente tendremos que ser capaces de seguir adelante aprovechando los momentos en que están, por lo menos, distraídos con los pequeños regalitos que les hemos metido en el cuerpo. Aunque para poder seguir adelante en ciertos niveles, tendremos que dejar el lugar completamente «impoluto».
Teniendo en cuenta que se trata de un *shoot'em up* en primera

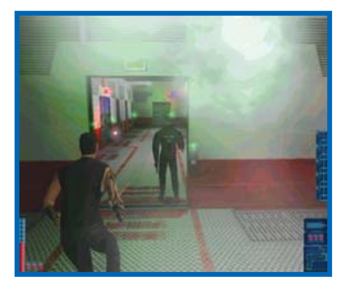
▲ *El rayo láser ayuda a hacer puntería.*





▲ *Acción a raudales para abandonar la prisión.*

persona, esta dinámica de juego nos obliga a un constante frenesí batallador, pues no tendremos un minuto de descanso para buscar tranquilamente el camino que nos llevará hasta el final de cada fase. Sin embargo, la inteligencia de los vampiros no es excesiva, de modo que si somos prudentes y sabemos cómo movernos escondiéndonos en las sombras, entonces podremos sobrevivir durante más tiempo. A nuestro lado, a veces combaten un par de compañeros, aunque su presencia es más bien figurativa. Antes que una ayuda, suponen



una carga y a menudo hasta entorpecen nuestras misiones. Lo mejor es olvidarse de su presencia, aniquilar a todo vampiro viviente nosotros mismos y seguir adelante nuestro camino.

Una dificultad muy elevada

El nivel de dificultad medio del juego resulta muy elevado, demasiado quizá para aquellos jugadores que no estén muy habituados a este género. Por ello, les recomendamos que empiecen por el más bajo que se nos permite (hay cuatro preestablecidos), de modo que puedan ir cogiendo soltura antes de lanzarse a los grados avanzados, que son palabras mayores.

El sistema de juego es el habitual en este tipo de programas. Tenemos que manejar un sistema de visión en primera persona, al estilo de los clásicos *Quake* o *Doom*. Las armas están adecuadas al momento en que se desarrolla la historia. Tenemos un rayo láser que indica el lugar donde vamos a efectuar el impacto. Es muy importante disparar a los monstruos que nos asedian en puntos determinados, pues si sólo disparamos a bocajarro tardaremos mucho en tumbarlos. Lo mejor, como siempre, es el limpio disparo a la cabeza.

Aunque ya hemos comentado que, en general, los enemigos son un poco torpes y no tienen muchas luces, la verdad es que son bien capaces de permanecer escondidos sin moverse detrás de alguna pared para pillarnos por sorpresa. Pero, por ejem-

ABIERTO HASTA EL AMANECER

Precio: 6.990 pesetas (42,01 euros)

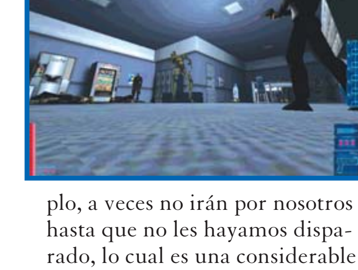
Desarrollador: Gamesquad

Distribuidor: Cryo

Tfn: 91 301 34 50

www.desperados-game.com

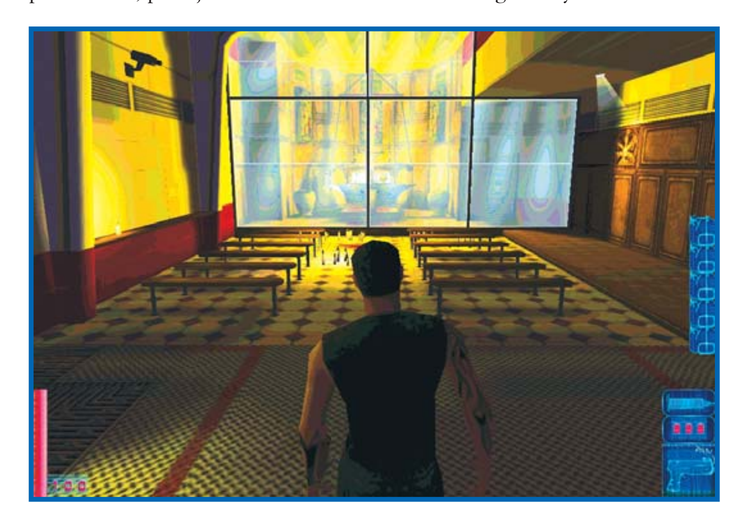
Configuración mínima: Pentium II a 266 MHz, 64 Mytes de RAM, tarjeta aceleradora 3D.





plo, a veces no irán por nosotros hasta que no les hayamos disparado, lo cual es una considerable ventaja. Algunos de los que están desarmados son los más robustos, pero los más peligroso son aquellos que tienen un arma en sus manos.

El apartado gráfico está por debajo de los programas más representativos del momento, como el fabuloso *Max Payne* que aún no hemos conseguido quitarnos de la retina. Lo cual no quiere decir que sean malos, en absoluto. Las habitaciones en las que se desenvuelve la historia están perfectamente logradas y llenas de deta-



VALORACIÓN

Una ambientación muy lograda para un programa que lleva la historia de Abierto hasta el amanecer mucho más allá, en el tiempo y en la evolución de los vampiros.

Gráficos:
Sonido:
Diversión:

TOTAL:



lles (quizá lo único que falta es esa chispa que hizo legendarios títulos como *Duke Nukem 3D*). Los escenarios son amplios y complicados; pero, a pesar de ello, no resulta difícil seguir el camino hacia la siguiente fase.

El ambiente general es bastante oscuro, algo habitual en estos juegos, pero que en este caso tiene una justificación mayor: la película en la que se basa el programa es bastante oscura y, además, los vampiros no pueden sobrevivir a la luz del sol... En cualquier caso, no se ha llegado al extremo oscurantista de programas como *Aliens Vs. Predator*, lo que es de agradecer, pues en el mencionado juego llegaba hasta a entorpecer el transcurso de la historia.

El sonido se eleva por encima del apartado gráfico. Es una de las grandes bazas del juego, porque contribuye en gran medida a crear el ambiente asfixiante en el que nos movemos. Si no te han eliminado, deja que te liquiden; merece la pena escuchar el lento apagarse del corazón (casi como en la lobotomía de HAL 9000). La respiración agobiante del protagonista nos acompaña allá donde vayamos.

Mención aparte merece la música. No podía ser de otra forma, teniendo en cuenta la importancia de las canciones en *Abierto hasta el amanecer*, la película. Sin embargo, se han decantado por melodías con más resonancias futuristas y menos toques de la baja California.

En conjunto, se trata de un programa muy completo, aunque dirigido a un segmento de público muy específico. Se puede encontrar con el problema de que este público ya tiene otros títulos que le «llenen» en estos momentos, como el mencionado *Max Payne*. En cualquier caso, resulta altamente recomendable para todos ellos.

Svenio Di Parla

Malo: ■/ Regular: ■■/ Bueno: ■■■/ Muy bueno: ■■■■/ Excelente: ■■■■■

DarkBasic

Este software amplía un poco más el catálogo de productos dedicados a la programación de videojuegos. Sencillez y rapidez son sus principales características, aunque no hay que olvidarse de aprender nociones básicas de programación.

Si queremos disfrutar con los videojuegos en nuestro ordenador, tenemos dos opciones: o bien ir a la tienda y elegir uno de los muchos que existen, que se adapte a nuestros gustos y bolsillo, o bien crearlo nosotros mismos con un programa destinado a ello. Sí, como suena. Cada cierto tiempo suele salir al mercado un programa de estas características, no muy abundantes, para aquellos que deciden dejar de ser un simple jugador y entrar de lleno en el corazón de los videojuegos.

Éste es el caso de DarkBasic. Se trata de un programa con el que podremos no sólo desarrollar videojuegos, sino que además podremos hacer demos, presentaciones multimedia y en diapositivas, programas educativos y presentaciones para negocios. De esta forma sacamos el mayor provecho a un programa destinado al ocio.

DarkBasic no es un software basado en iconos, sino que cuenta con la temida, para muchos, programación. Bien es cierto que su interfaz es bastante accesible, así como las ayudas, pero nadie nos va a librar de tener que aprender a programar, aunque, eso sí, de forma mucho más sencilla de lo que imaginamos.

Muchas ayudas

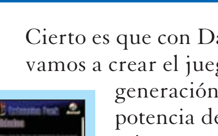
En este programa creador de juegos vamos a tener que trabajar con el lenguaje de programación Basic. Si no tenemos muchos conocimientos, o más bien ninguno, no debemos ni asustarnos ni preocuparnos; a nuestra disposición hay una serie de sencillos comandos, incluidos en las ayudas, que con un poco de práctica podremos dominar.

Estos comandos y las explicaciones, o pequeñas lecciones, están incluidos en los tutoriales del programa y juegan un papel clave para aquellos que no han programado nunca. Por medio de ellos tendremos acceso a las nociones básicas sobre cómo crear nuestro propio juego. Si queremos sacar el mayor partido al programa no hay que olvidar consultarlos, o más bien aprendérselos. Además, se pueden convertir en un complemento didáctico a la hora de aprender a programar cualquier tipo de software. De esta misma forma, también podemos aprovechar las librerías DirectX de Microsoft y dar vida a los objetos en tres dimensiones que vayamos creando.

▲ No debemos asustarnos ante las ristras de código.

Juegos ya creados

Otra buena fuente de información para saber qué se puede hacer y qué no, y cómo hacerlo, son los ejemplos que vienen incluidos en el programa. En ocasiones éstos serán muy esclarecedores y de esta forma nos plantearemos si queremos hacer juegos más o menos elaborados, según nos queramos complicar la vida. Aunque el verdadero centro de información y utilidades está sin duda en el segundo CD-ROM del programa.



DARKBASIC

Precio: 8.616 pesetas (51,78 euros).

Desarrollador: DBteam

Distribuidor: Diáspora.

Tfn: 91 692 61 13

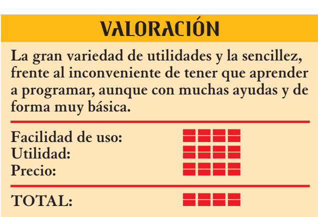
www.diaspora.net/darkbasic

Configuración mínima Windows 95 y 98, Pentium 166 MHz. o superior, 32 Mbytes de RAM, lector CD-ROM 4x, 50 Mbytes de espacio en disco duro, tarjeta gráfica 3D de 4 Mbytes o superior, y tarjeta de sonido compatible con Direct X.

Configuración recomendada: Windows 95 y 98, Pentium 200 MHz. o compatible, 64 Mbytes de RAM, lector CD-ROM 16x, 50 Mbytes de espacio en disco duro, tarjeta aceleradora de gráficos 8Mb o superior (Voodoo2 3D o compatible) y tarjeta de sonido compatible con Direct X.

Cierto es que con DarkBasic no vamos a crear el juego de última generación, pero con la potencia de esta herramienta podemos crear programas que superan a algunos de los que hoy en día se comercializan en el mercado. Salvando diferencias, con este programa podremos dar vida a juegos muy interesantes.

Una vez que hayamos inspeccionados los ejemplos y tutoriales, debemos ponernos manos a la obra. No será una tarea sencilla, pero... Una vez creado el juego que hayamos ideado, DarkBasic nos ofrece la posibilidad de compilarlo y ejecutarlo desde la misma aplicación, así como crear un ejecutable para poder transportarlo.



VALORACIÓN

La gran variedad de utilidades y la sencillez, frente al inconveniente de tener que aprender a programar, aunque con muchas ayudas y de forma muy básica.

Facilidad de uso:	■■■■
Utilidad:	■■■■
Precio:	■■■■
TOTAL:	■■■■

Muchos extras

Eso en lo que se refiere al primero de los dos CD-ROMs del programa, porque a lo que el segundo se refiere, es una verdadera joya de «complementos». Desde diversas utilidades, modelos animados 3D, demos (algunas con el código fuente), 30 carpetas de código fuente para nuestros proyectos, manuales, direcciones webs, hasta diferentes herramientas para dar vida al software.

Con estos contenidos la vida de este programa parece multiplicarse por dos, aunque esto es sólo la punta del iceberg, ya que este programa cuenta en su web con más modelos, programas y parches, entre otras cosas. No hay que olvidar darse una vuelta por ella.

Bueno, pues ya sabéis: si estáis decididos a aprender un poco de programación y crear vuestros propios videojuegos, DarkBasic puede ser una buena opción. El resultado final valdrá sin duda la pena. Cierto es que una vez instalado, la interfaz no es demasiado llamativa, pero la aplicación puede dar unos resultados que merecen la pena; eso sí, con sus limitaciones.

Esther Sanva

Hannibal



Tras su reciente paso por la pantalla grande, la inquietante continuación de *El Silencio de los Corderos* llega a soporte digital en una edición repleta de contenidos extras. Así, los amantes de la película y de su director Ridley Scott podrán conocer su «cómo se hizo», la elaboración de la música, el maquillaje o los títulos de crédito, escenas de rodaje en multiángulo, *storyboards*, fotos y nada menos que 14 escenas eliminadas comentadas por el director y un final alternativo, todo ello subtitulado al castellano.

Idiomas: 2
Subtítulos: 3
Formato: Widescreen 1.85 (16:9)
Sonido: DTS / Dolby Digital 5.1
Duración: 126 min.
Precio: 4.495 pesetas.
Imagen: ■■■■
Sonido: ■■■■
Extras: ■■■■■

En total, más de dos horas que se adjuntan en un DVD adicional. Técnicamente la película posee una factura impecable, con una pista DTS (que no DTS ES como especifica la carátula) que supera a la Dolby Digital al tener mejor repartidas las frecuencias y dar más protagonismo al *subwoofer*. La calidad de imagen es otro punto que reseñar. Y por si fuera poco, se incluye una pista adicional con comentarios subtitulados del propio director.

El Silencio de los Corderos

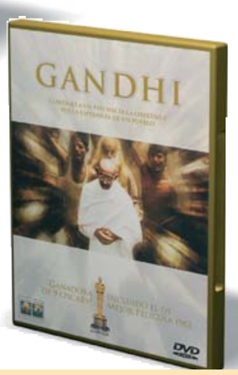


Aprovechando el tirón de la segunda parte, MGM se ha decidido a rescatar lo que es ya todo un clásico en el mundo del *thriller* y lo ha hecho por todo lo alto, ya que se trata de una edición especial remasterizada para su edición en DVD. Hay que decir, eso sí, que el trabajo no ha sido todo lo intenso que se esperaba, pues aunque tanto la calidad de imagen como de sonido son buenas, no son en absoluto brillantes, visualizándose de vez en cuando «ruido» y artefactos extraños y ganando en varios enteros la versión original inglesa sobre la española. Al menos en cuanto a extras nadie se podrá quejar, pues en un disco aparte se incluye el «cómo se hizo» original de 1991, un documental reciente sobre el fenómeno Hannibal Lecter, veinte minutos de escenas eliminadas, tomas inéditas, galerías de fotos y alguna que otra sorpresa. Y tampoco hay que olvidar los muy trabajados menús animados en 3D. Se echa en falta, eso sí, los comentarios del director que se incluyeron en su edición en LaserDisc.

Idiomas: 3
Subtítulos: 3
Formato: Widescreen 1.85 (16:9)
Sonido: Dolby Digital 5.1
Duración: 114 min.
Precio: 4.495 pesetas.
Imagen: ■■■■
Sonido: ■■■■
Extras: ■■■■

Gandhi

El clásico de sir Richard Attenborough en su día ganador de ocho Oscar aparece ahora en DVD en lo que podría considerarse una edición especial. La imagen de este disco, a pesar de no estar exenta de algún defecto, se mantiene muy nítida y sobre todo con unos contrastes de color muy vivos. En segundo lugar, el sonido es también claro en los diálogos y profundo en la música, aunque disfrutaremos mucho más en la versión original y no sólo porque la versión doblada esté en Dolby Surround y la inglesa en Dolby Digital 5.1, sino por la mayor presencia de frecuencias agudas y un refuerzo adicional de los graves por medio del *subwoofer*.



Idiomas: 3
Subtítulos: 4
Formato: Widescreen 2.35 (16:9)
Sonido: Dolby Digital 5.1
Duración: 183 min.
Precio: 3.995 pesetas.
Imagen: ■■■■
Sonido: ■■■
Extras: ■■■■

Las Increíbles Aventuras de Wallace & Gromit



Los amantes de Nick Park y de la compañía Aardman de animación con plastilina tienen ahora una oportunidad de oro para hacerse con los tres cortometrajes (dos de ellos premiados con el Oscar) de sus dos personajes emblemáticos: el inventor Wallace y su sagaz perro Gromit. Se trata de las historias *Los Pantalones Equivocados*, *Un Esquilado Apurado* y *La Gran Excursión*, todo un derroche de imaginación y buen hacer. La imagen de este DVD resulta bastante nítida y colorista, mientras que el sonido se mantiene en el Dolby Stereo original.

Idiomas: 3
Subtítulos: 2
Formato: Estándar 4:3
Sonido: Estéreo
Duración: 82 min.
Precio: 3.995 pesetas.
Imagen: ■■■■
Sonido: ■■■
Extras: ■

STAFF



www.computeridea.net

cartas.computeridea@bpe.es

Redacción, publicidad, administración y suscripciones
San Sotero, 8. 4ª planta. 28037 Madrid.
Tel: 913 137 900. Fax: 913 044 337

Redacción y publicidad en Barcelona
Avenida Pompeu Fabra, 10-bajos.
08024 Barcelona.
Tel: 932 846 100. Fax: 932 103 052

Editorial

Director
Rufino Contreras chufi@bpe.es
Redactor jefe
Rafael María Claudín rclaudin@bpe.es
Redactores y colaboradores
Fernando Reinlein freinlein@bpe.es
Elena Julve ejulve@bpe.es
Susana Harari sharari@bpe.es
Regina de Miguel rdemiguel@bpe.es
Gregorio Miñano, Miguel Díaz, Eduardo Ciordia, José Mª Arias-Camisón, Manuel Montes, Julián Morales, Felipe Corsino, Félix Alberto Jiménez y Esther Sanvas.
Redacción Barcelona
Marga Verdú marverdu@bpe.es
Secretaria de Redacción
Ana Sánchez asanchez@bpe.es
Servicios especiales
VNULabs, VNU NewsWire y BPEnews
Laboratorio BPE David Onieva García, Eduardo Sánchez, Javier Pastor, Raúl Rubio, José Plana, Jaime Cabañas, Luis Sánchez, Daniel G. Ríos.
Internet BPE www.bpe.es
Luciano Rubio

Diseño y Producción

Jefe de Arte
Javier Herrero jherrero@bpe.es
Maquetación
Ismael Ortuño ismaelo@bpe.es
Isabel Rodríguez, Manuel Montes y Silvia Muñoz
Fotografía Botán
Portada Javier Herrero

Director de producción
Agustín Palomino agustinp@bpe.es
Preimpresión Gama Color
Imprenta Cobhri
Distribución DISPAÑA.
Avda. General Perón, 27. 7ª. 28020 Madrid
Tel: 914 179 530. Fax: 914 795 539.
México: Importador exclusivo: CADE, S.A. de C.V. C/ Lago Ladoga, 216 - Colonica Anahuac. Delegación: Miguel Hidalgo - 11320 México D.F. Tel.: 5254 2999 Fax: 5545 6879. Distribución D.F.: Unión de Voceadores.

Suscripciones

Diego García Quirós y Julia González suscrip@bpe.es

Publicidad

Director de publicidad
Miguel Onieva monieva@bpe.es
Publicidad Madrid
Carolina Hernando chernando@bpe.es
Publicidad Barcelona
Mª del Carmen Ríos mrios@bpe.es
Representantes en el extranjero
Europa/Asia/Oriente Medio: Global Media Europe Ltd. 32-34 Broadwick Street. London W1A 2HG. Tel: 44 207 316 9638. Fax: 44 207 316 9774. www.globalreps.com. EE UU y Canadá: Global Media USA LLC. 565 Commercial Street. 4th floor. San Francisco, CA 94111-3031. USA. Tel: 415 249 1620. Fax: 415 249 1630. Taiwan: Prisco. Tel: 886 223 225 266. Bélgica/Holanda/Luxemburgo: Insight Publicitas. Tel: 31 2153 12042.

COMPUTER IDEA está editado por
vnu business publications españa

Consejero Delegado
Antonio González Rodríguez
Dtor. de Publicaciones
Ángel F. González afgonzal@bpe.es
Director Área PCs
Fernando Claver fercla@bpe.es
Director Financiero
Ricardo Anguita
Directora de Marketing
Laura León lleon@bpe.es

Depósito Legal TO-1913-00
31 octubre 2001

PROMOCIONES Y REGALOS

Computer Idea y MundoPDA regalan 1 Handspring Visor DeLuxe y 3 fundas pielframa para iPaq

Computer Idea te regala

un Handspring Visor DeLuxe cortesía de MundoPDA y 3 fundas pielframa para iPaq con chaqueta CompactFlash



Código de acceso en Internet: D401 Rellena el cupón y envíalo a **COMPUTER IDEA (Referencia: Mundo PDA). C/ San Sotero, 8, 4ª planta. 28037.**

*1.- ¿Cuál es la página web de MundoPDA?*______________________

*2.- Cita dos compañías que fabriquen PDAs*______________________

Nombre .... Apellidos ....

Dirección .... Población .... Provincia ....

Código postal .... Teléfono .... Fax ....

E-mail .... Edad ....

Profesión/estudios .... **octubre 2001**

Información sobre datos personales: ver recuadro al pie de esta página.

Computer Idea regala 1 joystick Crosscheck de Boeder y 1 lote de juegos

Código de acceso en Internet: D402 Rellena el cupón y envíalo a **COMPUTER IDEA (Referencia: joystick). C/ San Sotero, 8, 4ª planta. 28037.**

*1.- ¿Qué dispositivos han salido recomendados en la comparativa de periféricos de juegos?*______________________

*2.- ¿Qué compañías no asistieron al ECTS?*______________________

Nombre .... Apellidos ....

Dirección .... Población .... Provincia ....

Código postal .... Teléfono .... Fax ....

E-mail .... Edad ....

Profesión/estudios .... **octubre 2001**

Información sobre datos personales: ver recuadro al pie de esta página.



Diáspora y Computer Idea regalan:

5 DarkBasic

Código de acceso en Internet: D404

Rellena el cupón y envíalo a **COMPUTER IDEA (Referencia Diáspora). C/ San Sotero, 8, 4ª planta. 28037.**

*1.- ¿Qué lenguaje de programación utiliza el programa?*____

*2.- ¿Quién ha desarrollado el producto?*____

*3.- ¿Cuál es su precio en el mercado?*____

Nombre ....

Apellidos ....

Dirección ....

Población ....

Provincia .... Código postal ....

Teléfono .... Fax ....

E-mail .... Edad ....

Profesión/estudios ....

octubre 2001

Información sobre datos personales: ver recuadro al pie de esta página.



Ganadores de las promociones del número 7 de Computer Idea (julio)

50 PANDA ANTIVIRUS TITANIUM

1.- Ángel Díaz Castaño (Madrid)
2.- Encarnación Martín Izquierdo (Madrid)
3.- José Antonio de la Torre Caparros (Málaga)
4.- Gorka Eizaguirre Bilbao (Bilbao)
5.- José Carlos López López (Málaga)
6.- Adela Prats Forastero (Sevilla)
7.- Enrique Santana Sinovas (Valladolid)
8.- Javier de Prada Pareja (Madrid)
9.- José Ángel Ruiz Roldán (Sevilla)
10.- Juan Manuel Hernández Villanueva (Valencia)
11.- Christophe Canler (Barcelona)
12.- Valeriano Melgar Rodríguez (Sevilla)
13.- Fco. Javier Manrique Simarro (Madrid)
14.- José Sánchez Martínez (Barcelona)
15.- Fco. Javier Guillén Bayo (Zaragoza)
16.- José María González Gallego (Madrid)
17.- Juan José Gutiérrez Fernández (Madrid)
18.- Igor Landera Llano (Álava)
19.- Carlos García Velasco (Málaga)
20.- Manuel Jiménez Hernández (Salamanca)
21.- José Ramón Parada Suárez (Gijón)
22.- Fco. Javier de Melchor Ochoa (Burgos)
23.- Andrés Fco. Hinojosa Marín (Madrid)
24.- Fidel Valle Díaz (Huelva)
25.- Almudena Pérez Sánchez (Málaga)
26.- Carlos Rodríguez Álvarez (León)
27.- Luis Rivero Murillo (Badajoz)
28.- Rubén Oña González (Álava)
29.- José Ferrer Pérez (Valencia)
30.- Julio César Pablos Salgado (Cáceres)
31.- José Manuel Saavedra Martínez (Navarra)
32.- Francisco Javier Trillo Sánchez (Madrid)
33.- M. Jesus Álvarez Yecora (La Rioja)
34.- Carlos Trapiello Martínez (Asturias)
35.- Pedro Pérez Vilches (Cantabria)
36.- José María Cortés López (Teruel)
37.- Amparo Verdeguer Olcina (Valencia)
38.- José Antonio Alonso Reguera (Sevilla)
39.- Ramón Manzanares Rico (Tenerife)
40.- Miguel Ángel Cano Pérez (Albacete)
41.- Jose Felix Balbas Madrazo (Valladolid)
42.- José Pedro Delgado Iglesias (Vizcaya)
43.- Fernando García-Patos Briones (Barcelona)
44.- David Pérez Pozuelo (Ciudad Real)
45.- María Jiménez Fernández (Granada)
46.- Daniel López Sánchez (Barcelona)
47.- Rafael Peña Olivares (Madrid)
48.- Luis Carballo Gutiérrez (Sevilla)
49.- Teresa Villanueva García (Cádiz)
50.- Felix Manzano Tobar (Murcia)

50 CAJAS DE CD-RS IMATION NEON



1.- José Manuel Suárez Prieto (Madrid)
2.- Jesús Marín Contioso (Huelva)
3.- Juan Ruiz Herrero (Barcelona)
4.- José Ladevesa García (Murcia)
5.- Pablo Lorenzo López (Ourense)
6.- Raúl García Pujalte (Alicante)
7.- Rafael Gutiérrez Blasco (Córdoba)
8.- Fco. Javier González Pérez (Madrid)
9.- María Jesús Fernández Suárez (Asturias)
10.- Marc Simón Riera (Barcelona)
11.- Jesús Ángel Gutiérrez Cuadriello (Cantabria)
12.- Miguel Martín Díez (Valladolid)
13.- Antonio Perez Plaza (Córdoba)
14.- Ignacio Orruño Barandiarán (Álava)
15.- Antonio Ramón Portera (Zaragoza)
16.- José Ángel Alonso Martínez (León)
17.- Gregorio Caño del Valle (Sevilla)
18.- Carlos López Samaniego (Madrid)
19.- Javier de Fco. Somoza (Madrid)
20.- José Luis Losilla Navarro (Valencia)
21.- Juan Ramos Fernández (Barcelona)
22.- Mª Teresa Serrano Cruz (Jaén)
23.- Jesús Martínez Rodríguez (Madrid)
24.- Oriol Roig Hernández (Barcelona)
25.- Fco. Romero Robles (Jaén)
26.- Fidel Valle Diaz (Huelva)
27.- Miguel Vilageliú García (Pontevedra)
28.- Mª Carmen Carrasco Cano (Madrid)
29.- José Mª Ávila Huidobro (Madrid)
30.- Ana Isabel Hernández Pérez (Salamanca)
31.- Inés Martín Moreno (Almería)
32.- Miguel Martín Diez (Valladolid)
33.- Fernando Contell Vázquez (Valencia)
34.- Mercedes Pérez Martínez (Madrid)
35.- Gonzalo Nuez Cañada (Zaragoza)
36.- Francisco Cabanillas Vera (Badajoz)
37.- Antonio Gonzalez Gordillo (Madrid)
38.- Francisco Javier Ayuso Fernández (Madrid)
39.- Francisco Javier Dorado Fernández (Lugo)
40.- Antonio Moro Rabadán (Barcelona)
41.- Antonio Manuel Fontan García (La Rioja)
42.- José González Martín (Salamanca)
43.- Juan Manuel Romero Iglesias (Pontevedra)
44.- Cesar Sendin Domínguez (Salamanca)
45.- Israel Gómez Vicálvaro (Murcia)
46.- Rosa García Laguna (Madrid)
47.- Sonia Hero Juárez (Barcelona)
48.- Fernando Hernández Ramos (Sevilla)
49.- Irene Fernández Larrea (Oviedo)
50.- Eduardo García Mateos (Lugo)

1 LOTE DE JUEGOS

1.- Fernando Sevilla García (Valladolid)

1 LOTE DE JUEGOS DE MICROSOFT

1.- Fco. Javier Olivas Moreno (Madrid)

25 EMPEROR: BATTLE FOR DUNE



1.- Sara March Sziklai (Valencia)
2.- Ignacio Rodríguez Ciarsolo (Madrid)
3.- Raquel Carames Martínez (A Coruña)
4.- Antonio González Gordillo (Madrid)
5.- Jorge Velasco Carpizo (Madrid)
6.- Eloy García García (Barcelona)
7.- Antonio Milán Soriano (Almería)
8.- César Berrozpe Toral (Navarra)
9.- Mario Nieto Ballester (Alicante)
10.- Ivón Mª Alejos Aguado (Palencia)
11.- Juan José Olivares Jiménez (Las Palmas)
12.- José Antonio Muñoz Lerma (Valencia)
13.- José Fernández Fernández (Barcelona)
14.- Isidoro Landín García (Navarra)
15.- Fernando Algar García (Madrid)
16.- Adrián Asensio Álvarez (Burgos)
17.- Gloria Pastor González (Murcia)
18.- Fernando Arroyo Rey (Madrid)
19.- Sagrario Sanchez Garcia (Cáceres)
20.- Marino De Alba González (Madrid)
21.- Mario Lainez Hernández (Zaragoza)
22.- Juan Carlos Olmo Martín (Madrid)
23.- Esther Hinojosa Llorente (Madrid)
24.- Carmen García Ponte (Barcelona)
25.- Héctor Fernández Sánchez (Alicante)

Cryo España y Computer Idea regalan:

20 Abierto hasta el amanecer

Código de acceso en Internet: D403

Rellena el cupón y envíalo a **COMPUTER IDEA (Referencia Cryo). C/ San Sotero, 8, 4ª planta. 28037.**

*1.- ¿Quién dirigió la primera parte de las tres películas?*______________________________

*2.- ¿Quién escribió el guión?*______________________________

*3.- ¿Qué compañía ha programado el juego?*______________________________

Nombre ....

Apellidos ....

Dirección ....

Población ....

Provincia .... Código postal ....

Teléfono .... Fax ....

E-mail .... Edad ....

Profesión/estudios ....

octubre 2001

Información sobre datos personales: ver recuadro al pie de esta página.

Ganadores de las promociones del número 8 de Computer Idea (agosto)



5.- Silvia Noriega Pérez (Palencia)
6.- Mónica Agüero Fernández (Madrid)
7.- Adela Prats Forastero (Sevilla)
8.- Xosé Ramón Vázquez Rodríguez (A Coruña)
9.- Jesús Lorenzo Codesal (Zamora)
10.- Juan Maiztegui Mata (Barcelona)

5 LOTES DE JUEGOS DE FX INTERACTIVE

1.- Antonio José Molina Escriva de Romaní (Sevilla)
2.- Tomás Fernández Domínguez (Huelva)
3.- Manuel Prats Masmiguel (Barcelona)
4.- Carlos Blanco Casal (A Coruña)
5.- Roberto Mata García (Burgos)



10 CAMISETAS Y 10 TRIBES 2

1.- José Mª Rivero Pilar (Madrid)
2.- Pilar García Juanes (Madrid)
3.- Julián Antonio Martínez Monzón (Cantabria)
4.- Sergio López Sierra (Toledo)

7 PARTITION MAGIC 6.0

1.- Estrella Fernández Martínez (Asturias)
2.- Antonio Pedro Tamayo Ruiz (Madrid)
3.- Fernando Escobar Navarro (Barcelona)
4.- David Pascual Ruiz (Murcia)
5.- Domingo González Rodríguez (Ourense)
6.- Marisa Rodríguez Parra (Murcia)
7.- Francisco Cabanillas Vera (Badajoz)

20 MCAFEE FIREWALL

1.- José Antonio Pérez Carrilero (Alicante)
2.- Luis Javier Amor Martín (Palencia)
3.- David Pozo Álvarez (Madrid)
4.- Mª Antonia José Arias Conejo (Málaga)
5.- Juan Antonio Carmona Guerrero (Sevilla)
6.- Fco. José Rodríguez Díaz (Toledo)
7.- Vicente Catala Gómez (Valencia)
8.- José Ávila Revuelta (Madrid)
9.- Elizabeth González de Celis (Bilbao)
10.- Miguel Varona Villar (Córdoba)
11.- Elena García Iglesias (Pontevedra)
12.- José Manuel Soriano García (Valencia)
13.- Iván San Miguel Lorente (Madrid)
14.- Antonio Escalante Soto (Vizcaya)
15.- Diego González Real (Lugo)
16.- Victor M. Zamora Acosta (Sevilla)
17.- Diana Juez Martínez (Madrid)
18.- Laura Fernández Reiz (Barcelona)
19.- Álvaro Alonso Gutiérrez (Málaga)
20.- Ismael Gismero López (Sevilla)

RELATO INTERACTIVO

El segundo episodio de nuestro nuevo relato interactivo ha mejorado, si cabe, la aportación del mes pasado. Se trata de una historia narrada en clave de novela negra, que os invitamos a continuar, aunque os puede resultar difícil respetar las claves de un género literario apasionante.

Ficheros con los datos confidenciales de sus pacientes y que ahora se utilizaban en aquello... A las nueve de la mañana siguiente, después de toda la noche en vela mirando atónito al ordenador, incapaz de poder relacionar a Tom con la información de aquel disquete, recibí la llamada de otro compañero de profesión:

—Lo siento mucho Robert, sé que erais muy buenos amigos. Se ha decidido hacer la autopsia al cuerpo de Tom en la Facultad y has sido designado como uno de los integrantes del equipo... Debes estar allí a las doce del mediodía.

Según apagué el móvil, fui consciente de que tendría que volver a ver la cara de aquel que antes había considerado mi amigo y que ahora se había convertido en una bestia.

Me dirigí a la facultad, doblé la esquina que da entrada al aparcamiento y un escalofrío me recorrió el cuerpo: el aparcamiento estaba prácticamente vacío. Había olvidado por completo que la facultad permanecería cerrada durante aquel día. Únicamente había cuatro coches de policía aparcados en la zona más cercana a la puerta principal y otros tres utilitarios. Instintivamente mi mano agarró el maletín donde tenía el disquete en el cual se hallaba la prueba que aquellos agentes estaban buscando. Aparqué en mi plaza y según salía del coche, un hombre de uniforme me pidió que me identificara.

Abrí mi maletín para sacar el carné que me acreditaba como miembro de la facultad de medicina, y vi el disquete. Sentí que mi cabeza daba vueltas y lo único que podía escuchar era un sonido en la lejanía, mi propia voz diciendo:

—Robert Grave. Soy profesor de esta facultad y uno de los encargados de la autopsia del hombre asesinado ayer.

—De acuerdo, señor Grave.

Dirigí mis pasos hacia la puerta principal, donde tuve que volver a identificarme. Subí las escaleras que daban al primer piso. Pasé por delante del despacho de Tom ahora precintado y noté cómo mi mano asía con fuerza el maletín otra vez. No sólo me había fallado a mí, sino a todos aquellos que le habían admirado por su rigor científico.

Una vez en la sala frigorífica, posé el maletín en el suelo, para descubrir la cara de Tom y enfrentarme a la verdad. Tenía que mirarle a los ojos y comprobar que durante todos estos años lo único que había hecho era jugar a ser médico.

Levanté la sábana que cubría su rostro y para mi sorpresa, lo único que fui capaz de ver fue a mi amigo. Llegaron a mi mente momentos que creí que tenía olvidados: horas de estudio juntos durante los años que habíamos sido alumnos de esa misma facultad donde ahora impartíamos clase. Me solía decir:

—Robert, así en la medicina como en la vida, para vencer, a veces es necesario aliarse con el enemigo.

—Robert— oí la misma voz que había escuchado esa misma mañana en el teléfono— te estábamos esperando. Te presento a David Newman, amigo de Tom. Va a dirigir la autopsia.

Confuso, más por la pesadilla que estaba viviendo que por la falta de sueño, me giré y allí estaba el hombre del traje gris con idéntico maletín al mío.

Patricia Gumiel de la Rasilla

Si quieres continuar esta historia, envíanos 3.000 caracteres con espacios a la dirección de e-mail rclaudin@bpe.es. No tienes que darla por terminada... Todavía. Sólo debes continuar el relato a tu gusto. Si elegimos tu texto, recibirás un lote de regalos. ¡Gracias por participar !

A FAVOR / EN CONTRA

Linux

A FAVOR

En primer lugar no entiendo cómo hay gente que puede estar en contra de un sistema operativo que es gratuito, donde todas las distribuciones son gratis. En España el nivel de piratería es inmenso y todavía la gente sigue pagando a Microsoft por utilizar Windows. Tampoco entiendo cómo Matías Gali puede estar en contra de Linux si odia Windows, todos los días viene con el cuento de que, tiene un problema nuevo, odia a Microsoft y aun así parece que está dispuesto a seguir pagando por utilizar ese «bonito» sistema operativo. El problema es que la gente huye de lo desconocido, pero antes nadie conocía el sistema operativo de Bill Gates y aprendió. Además, es más fiable porque no se cuelga nunca, a ver Matías, ¿cuántas veces reinicias Windows al cabo de un día entero? Siempre se queja de su ordenador y el pobre PC no tiene la culpa, la tiene ese software que utiliza que no es lo suficientemente fiable. Cuando has hecho un trabajo y se te cuelga el equipo ¿qué tal te sienta volver a empezar? Matías por favor utiliza Linux y luego me cuentas la experiencia de la fiabilidad gratuita.

Sara Drihem

EN CONTRA

No niego que los orígenes idílicos de Linux quieran responder a un canto a la libertad de desarrollo y a un concepto igualitario de programadores. La respuesta a un mercado vertical con la única dirección de arriba hacia abajo. Todo muy bonito: un sistema único desarrollado por todos, de libre distribución, gratuito... Nos suena esto parecido a la deliciosa utopía del Esperanto, que sucumbió ante el inglés como lengua universal por motivos prácticos y de imposición comercial. ¿Y qué le pasa a Linux? Primero, las grandes empresas no terminan de confiar en él (Dell acaba de retirarlo de sus equipos de sobremesa). Segundo, existe un buen número de distribuidores que realizan sus propias distribuciones y existe el peligro (al igual que le sucedió a Unix) de que las versiones se vayan distanciando hasta tratarse. Y de gratis, nada. Tengo entendido que las distribuciones llevan siempre un coste que no siempre es el simbólico. Yo sé que mi compañera de debate es muy dada a dárselas de original, pero me temo que en esto de Linux, unos por otros y otros por Unix, la casa va a terminar quedándose sin barrer. Lo cual no va a ser muy higiénico para este sistema operativo.

Matías Gali